GAMBLER 11/96

Nowy GAMBLER CD już za miesiąc!

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
listopad
11
ROK 96
Cena 3zł 30gr (33 000 zł)

Gramy!





A.D. 2044

Urban Runner

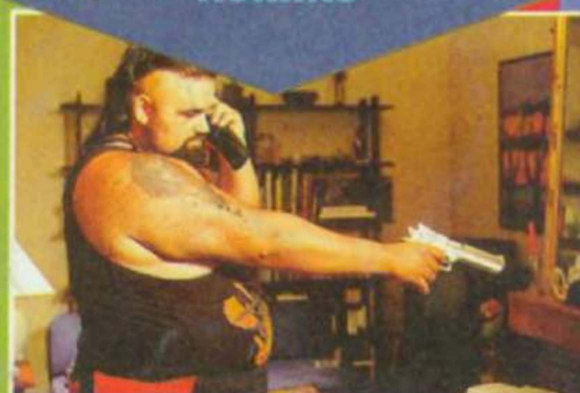


Space Hulk 2

wszystko o grze...

U nasz w redakcji

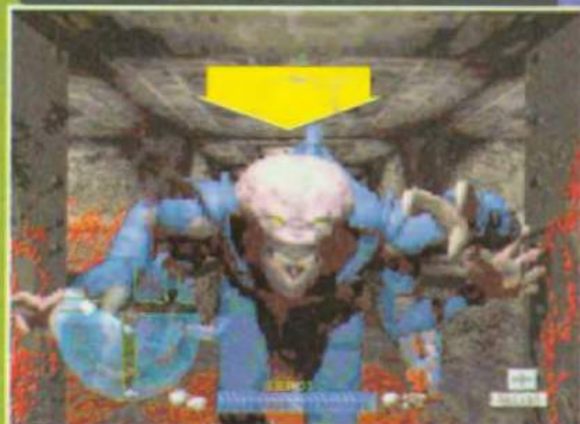
niezwykle pouczający komiks



Żądaliśmy zapłaty...



Weszła dyrekcja



Nastroszyliśmy się!



Szybko... zrezygnowaliśmy z podwyżki!

Karty magii












...pora na prawdziwy odjazd!
NETWORK Q RAC RALLY
Magnetic Fields
Rally
Championship
LISTA DYSTRYBUTORÓW LICOMPU:
AMI-COMM Gdańsk, ul. Kartuska 245 tel. 058-321044 w.8
ARTICA Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6 tel. 058-470262
AVAX W-wa, Al. St. Zjednoczonych 65 tel. 022-130926
BILANG Szczecin, Pl. Rodła 8 tel. 091-594042
CD PROJEKT W-wa, ul. Marszałkowska 7/3 tel. 022-250703
CLOCK W-wa. D.H. "JUPITER" ul. Towarowa tel. 022-090221857
DMG W-wa, Grzybowska 39 tel. 022-6208299
MARMET Zabrze, ul. Wolności 262 tel. 032-1715611 w. 460
MIRAGE W-wa, ul. Gen. Abrahama 4 tel. 022-6711555
OPTIMUS BIS Częstochowa, ul. Kopernika 10/12 tel. 034-652974
STUDIO KOMP. Wrocław, ul. Kłaczki 4/1 tel. 071-252458
USER Kraków, Rzemieślnicza 31 tel. 012-668854
SUBARU
PIRELLI
SKLEPY FIRMOWE:
ANGUS W-wa, ul. Widok 19
AMIKOM Białystok, ul. Piłsudskiego 38
ARTICA Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
COMAT W-wa, Dw. Centralny paw. 12
CMR DIGITAL W-wa, Al. Jerozolimskie 2
MEGAMEX Łódź, ul. Piotrkowska 153
MIKRO–FAN Olsztyn, Pl. Wolności 2/3
ULISSES Kalisz, ul. Śródmiejska 26
Dystrybutorem niniejszego produktu na terenie Polski,
jest firma LICOMP Sp. z o. o.
Adres: ul. Okrężna 3, 02-916 W-wa. Tel. 642 95 53 Fax: 642 27 69.
Strona w Internecie: http://www.ipseg.waw.pl
Europress

ALBION

CENA 138 zł

CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT

Jest rok 2227,

gigantyczny międzygwiezdny statek–fabryka TORONTO zmierza ku niezamieszkanej, lecz bogatej w surowce naturalne planecie. Podczas lotu badawczego nad powierzchnią planety rozbija się wahadłowiec. Wbrew wszelkim oczekiwaniom pilot – Tom Discroll – wychodzi cało z katastrofy. Jego oczy odkrywają nowy świat, pełen najprzeróżniejszych form flory i fauny i co najważniejsze: zamieszkany przez istoty rozumne. Dlaczego dane na temat planety były aż tak błędne?

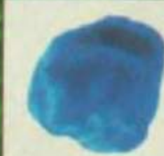
Jako Tom Discroll będziesz przemierzał i poznawał planetę Albion, nowy, fascynujący świat pełen nieprzeliczonych zagadek i tajemnic. Doświadczysz piękna planety, poznasz kultury jej mieszkańców, zobaczysz siły, które na Ziemi istnieją tylko w bajkach. Spotkasz wielu nowych przyjaciół, razem przeżyjecie wspaniałą, niezwykłą przygodę.

Postawa w walce zadecyduje nie tylko o Twoim przeznaczeniu, ale także o przeznaczeniu całego świata! Nie zwlekaj dłużej!

Wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT

ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51



Oceniać? To my, nie nas...

Z zainteresowaniem „przyglądałem się" dwugłosowi na łamach konkurencyjnych czasopism: Świata Gier Komputerowych i PC Gamera Po Polsku. Oto bowiem moi Szanowni Koledzy, Redaktorzy Naczelni wspomnianych periodyków – Piotr Pieńkowski i Marek Suchocki – w artykułach wstępnych (publikowanych, jak mniemam, niezależnie) przedstawili swe zbliżone, choć wielce oryginalne poglądy. Stwierdzili bowiem, że nie powinno się oceniać czasopism o grach. Że każdy stara się jak najlepiej, że każdy daje Czytelnikom coś wartościowego i mówienie, iż jakaś gazeta jest lepsza od innej, obraża Czytelników tej drugiej.

Z poglądami owymi nie zgadzam się w zupełności, co więcej – uważam je za zabawne. Czasopisma z naszej branży nie zajmują się bowiem niczym innym, jak oceną czyichś dzieł. Oceną wnikliwą i surową. Mówieniem, że dana gra jest lepsza od innej. Cóż by to był za ubaw, gdyby np. Adrian Chmielarz, Jarek Łojewski, Jarek Modrzejewski (w kolejności alfabetycznej) czy inni producenci gier ogłosili, że gazetom nie wolno oceniać gier, bo każda jest niepowtarzalna, ma swoje uroki i wykonanie jej pochłonęło tyle pracy...

Z ekonomicznego punktu widzenia miesięcznik jest takim samym towarem jak gra – tyle że tańszym. Czytelnicy PŁACĄ NAM za naszą pracę i mają naturalne prawo głosić, które pismo im się bardziej podoba. I żądać zmian. I zaprzestać nabywania publikatora, którego autorzy się do tych głosów nie stosują. Tę refleksję pozostawiam pod rozwagę moim Szanownym Kolegom. Muszę też powiedzieć, że redakcja Gamblera bez lęku i z uwagą wysłuchuje ocen Czytelników, a jeśli ktoś nie stawia naszego pisma na pierwszym miejscu wśród swoich ulubionych, to tylko bardziej nas moblilizuje do wytężonej pracy i walki o względy wszystkich komputerowych graczy.

Numer, który Czytelnik trzyma w rękach, jest areną przemian w naszym periodyku. Rozpoczęliśmy od czynności podstawowych – zmiany układu tekstów w numerze oraz zmiany systemu ocen. Ta druga sprawa wymaga komentarza. Na świecie ścierają się bowiem dwa zasadnicze trendy, które nazwałbym amerykańskim i europejskim. Ten pierwszy, lansowany przez np. Computer Gaming World (najlepszą, w mym odczuciu, anglojęzyczną gazetę o grach), oznacza zbiorczą ocenę w gwiazdkach od 0 do 5. Taka ocena nie jest zbyt czytelna, więc zmusza do lektury całego, najczęściej wielostronicowego tekstu. Model europejski (stosowany przez dwóch odwiecznych wrogów, PC Gamera i PC Zone) zakłada procentową ocenę przyznawaną z dużą precyzją, dzięki czemu można wiedzieć, co dany periodyk sądzi o nowych grach, niemal bez potrzeby wczytywania się w jego zawartość.

Jeśli już, to Polsce bliżej do Europy, więc i europejski standard ocen wydaje się być lepszy dla pisma. Zaostrzamy wiec system ocen, jednocześnie redukując je do jednej głównej i dwóch pomocniczych (szczegóły na str. 12). Być może nie ułatwi nam to współżycia z dystrybutorami gier, ale z pewnością pomoże Czytelnikom w trudnych wyborach gier, które nie należą do tanich. A to jest celem dla nas najważniejszym.

Alex Uchański

R O Z D

GAMBLER 11/96
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 11 (36), rok czwarty
LISTOPAD 1996
Nakład: 54 000 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Wydawca: Grzegorz Eider
Redaguje kolegium: Grzegorz Eider, Elżbieta Jaworska (sekr. redakcji), Piotr Kakiet (red. graficzny), Piotr Moskal (News), Jacek Piekara (Publicystyka, Tete, Listy do redakcji), Piotr Roszczyk (red. graficzny), Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., Recenzje, Temat numeru), Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy), Maksymilian Wrzesiński (Internet)
Współpracownicy: Jacek Grabowski, Jacek Ilczuk, Przemek Jędrzejczyk, Wiktor Kozłowski, Andrzej Majkowski, Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński
Autorzy: Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Mariusz Gabryś, Marcin Grabski, Jakub T. Janicki, Kornel Kulisiewicz, Piotr Lewandowski, Rafał Orłow, Paweł Pilarczyk, Lech W. Piotrowski, Roman Sadowski, Rafał Wiosna, Przemysław Wnuk
Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiet, Piotr Roszczyk



A N I E

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Jolanta Jamiołkowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Agnieszka Kłosiewicz
Beata Antonik-Kaczanowska

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega
sobie prawo dokonywania adiustacji
i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Naświetlenia rastrem
stochastycznym:
ReflexBIS
03- 748 Warszawa
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

NEWS ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTW

Age of Sails

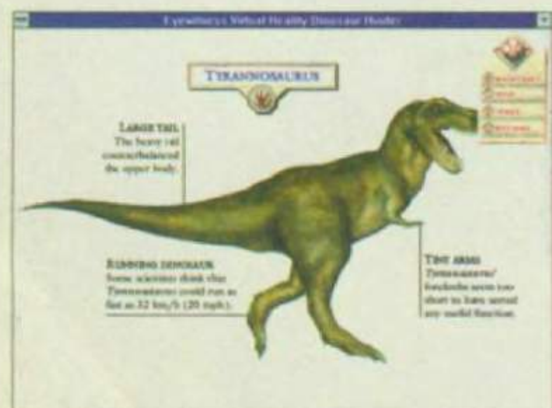
Gry symulujące walkę żaglowców można policzyć na palcach jednej ręki (nie biorę pod uwagę produktów, w których walka jest uproszczona, jak chociażby Pirates). Dawno, dawno temu, na Atari była gra Broadsides, potem Ancient Art of War at Sea i... to już chyba koniec listy. Wiadomość o wy-



daniu Age of Sails ucieszyła mnie niezmiernie, gdyż uwielbiam tego typu programy. Gra obejmuje okres od 1775 do 1820 roku, czyli najlepsze lata okrętów żaglowych. Ponad 100 scenariuszy, możliwość dowodzenia najsłynniejszymi statkami (Victory, Constitution, Saratoga). Do tego świetna grafika – „czuję w powietrzu" bardzo dobrą grę. Termin: koniec 1996. Producent: Empire. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Dinosaur Hunter

Od dawna twierdziłem, że produkty firmy Dorling Kindersley Multimedia są najlepsze ze wszystkich multimedialnych encyklopedii dostępnych na rynku. Dinosaur Hunter tylko potwierdza tę opinię. Sama encyklopedia zrobiona jest fachowo i bardzo ładnie. Mnóstwo zdjęć, filmów i odczytów ilustruje historię dinozaurów na przestrzeni dziejów. Oprócz płytki w pudełku znajduje się pięknie wydana w formacie kieszonkowym książeczka o dinozaurach oraz kartonowy model szkieletu dinozaura do złożenia. Termin: już jest. Producent: DKM. Dystrybutor: CD Projekt. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Gene Machine

Kiedy jakiś czas temu pisałem o firmie Divide by Zero twierdziłem, że pewnie wyrośnie z niej coś dobrego. Chyba jednak się myliłem, bo jej nowa przygodówka – Gene Machine to po prostu katastrofa. Scenariusz banalny (szalony naukowiec chcący zapanować nad światem), grafika żałosna (szczególnie rysunki postaci wołają o pomstę do nieba), interfejs nie zmieniony od czasu poprzednich produkcji. W sumie gra prezentuje się bardzo kiepsko. Termin: już jest. Producent: Divide by Zero. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Gene Wars

Muszę powiedzieć, że scenariusz tej gry strategicznej jest majstersztykiem. A wygląda to tak: przez długie lata cztery rasy tłukły się o dominację nad galaktyką (Ludzie, Sauriansi, Bohemianie i Schnozzoidzi). Aż wreszcie pewnego dnia przybyły statki kosmiczne o wiele potężniejszej, kochającej pokój rasy



Etheralsów. W parę dni Etheralsi położyli kres walkom i rozkazali przeciwnikom pogodzić się. Osadzili ich na jednej planecie. Tam dawni wrogowie mieli odtworzyć zniszczony przez wojnę ekosystem za pomocą organizmów produkowanych w laboratoriach genetycznych. Za wszelkie akty przemocy ewentualni agresorzy mieli być surowo ukarani. Ale po co tworzyć pożyteczne organizmy, jeżeli można zbudować krwiożercze stwory i wypuścić je na przeciwne ekipy, nie wzbudzając podejrzeń Etheralsów – pomyśleli przywódcy wszystkich czterech krnąbrnych ras. I tak się wszystko zaczęło... Termin: zima 1996. Producent: Bullfrog. Dystrybutor: IPS Computer Group. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Media Factor Encyclopedia

Na naszym rynku encyklopedii multimedialnych firma Dorling Kindersley jest prawdopodobnie najlepsza, lecz nie osamotniona. Spod sztandarów Media Factor wyszła właśnie seria czterech produktów o znakomitej jakości. Wyposażone są w mnóstwo informacji, mają możliwość tworzenia własnych



archiwów oraz wyróżniają się bardzo ładnymi fotografiami.

Encyklopedia samolotów komentowana przez Roberta Heylara, byłego pilota, daje nam możliwość zapoznania się z historią lotnictwa na przestrzeni ostatniego stulecia. Ponad 50 filmów, zdjęcia maszyn oraz sławnych pilotów. Jeżeli ktoś woli kosmos, nie ma sprawy. **Encyklopedia przestrzeni kosmicznej** pozwoli mu nie tylko dowiedzieć się ciekawych faktów, ale również obejrzeć oryginalne nagrania z wypraw kosmicznych. Dla miłośników



czterech kółek przeznaczona jest z kolei **encyklopedia samochodów**, obejmująca zarówno stare, jak i nowe konstrukcje. Mnóstwo zdjęć, odgłosy silników, podstawowe fakty. Wreszcie **encyklopedia ssaków**, chyba najładniejsza ze wszystkich czterech ze względu na wspaniałe fotografie w wysokiej rozdzielczości.

Jak już mówiłem, encyklopedie są zrobione dobrze, choć nacisk położono w nich raczej na stronę wizualną – ilustracje przeważają nad tekstem. Termin: już jest. Produkcja: Media Factor. Dystrybutor: IPS Computer Group. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

The Curse of Monkey Island

Po raz kolejny demoniczny pirat Le Chuck powraca, by prześladować Guybrusha Threepwooda. Nasz początkujący korsarz musi uratować swoją ukochaną, Elaine Marley, przed zakusami złego ducha. Monkey Island 3 to przede wszystkim

ARE)



śliczna, ręcznie rysowana grafika oraz poczucie humoru, tak charakterystyczne dla obydwu poprzednich części. Niewątpliwie będzie to ogromny hit – nie znam chyba żadnej osoby, której nie podobała się ta seria. Gra będzie chodzić pod (przepraszam za wyrażenie) Windows 95. Termin: wiosna 1997. Producent: LucasArts. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Interactive Old Testament

Czego to firmy nie wymyślą, żeby zwrócić na siebie uwagę potencjalnego odbiorcy... Azeroth na przykład postanowił



podbić rynek Starym Testamentem na płytce CD. Według zamierzeń autorów (o czym świadczą napisy na pudełku) miał to być hit. Niestety, nie jest. Żałosna oprawa graficzna, beznadziejny interfejs, informacje podane w takiej formie, że aż odrzuca. Najlepszy przykład, że aby zrobić dobrą encyklopedię multimedialną nie wystarczy poskładać do kupy kilku obrazków i podpisów. Termin: już jest. Producent: Azeroth. Dystrybutor: Techland. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Encyklopedia PWN

Już niedługo ukaże się pierwsza polska encyklopedia multimedialna. Pracować będzie pod Windows 95 lub 3.1, w rozdzielczości 800×600. Kilkadziesiąt tysięcy haseł, animacje, fotografie, dźwięki – wszystko znajdzie się na krążku. Jak również wbudowany system wyszukiwania haseł, indeks tematyczny, spis haseł geograficznych. Możliwe będzie np. zażądanie wyświetlenia wszystkich haseł związanych z daną datą oraz skorzystanie z wielu innych atrakcyjnych opcji. Termin: jesień 1996. Producent: PWN. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Putty Squad

Głupawa, ale szalenie sympatyczna platformówka. Sterujesz w niej, czyli chodzisz, a raczej skaczesz, malutką niebieską pi-



łeczką (sądząc ze skoków, pewnie kauczukową) i musisz na każdej planszy zebrać odpowiednie przedmioty. Przeszkadzają Ci różne potworki – zarówno stacjonarne, jak i ruchome. Pozbywasz się ich, skacząc im na głowę, a potem kopiąc. Grafika jest wprawdzie wykonana w niskiej rozdzielczości, ale bardzo starannie. Termin: już jest. Producent: Acclaim. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Rebellion

Łakomy kąsek dla wszystkich wielbicieli Gwiezdnych Wojen. Tym razem jednak, zamiast wykazywać się małpią zręcznością przy operowaniu joystickiem, będą oni mieli okazję trochę rozruszać szare komórki. Rebellion to gra strategiczna, rozgry-



wana w czasie rzeczywistym. Możliwość wyboru strony, wszystkie zasoby ludzkie i techniczne do dyspozycji gracza, możliwość grania w dwie osoby „po kablu".

NEWS

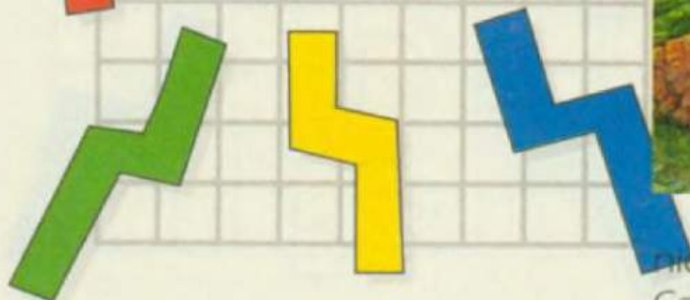
Czego więcej wymagać od życia? Termin: wiosna 1997. Producent: LucasArts. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Theme Hospital

Istnieje taka grupa nienormalnych graczy, którzy zamiast niszczyć wolą budować. Degeneraci owi grają w tak chore i dające dzieciom zły przykład gry, jak SimCity czy Theme Park. Do grona tych, budzących odrazę u prawdziwego gracza, tytułów dołączy niedługo Theme Hospital, dający możliwość wybudowania i prowadzenia szpitala. Jak zwykle, głównym celem jest zdobycie jak najwięcej gotówki (a co, może myśleliście, że ce-



Szczegóły na str. 89



lem jest pomoc ludziom?! He, he, naiwniacy...). Termin: koniec 1996. Producent: Bullfrog. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Battleground: Antietnam

Kolejna gra z serii Battleground, cieszącej się sporą popularnością. Po raz kolejny Talonsoft wziął pod lupę historię wojny secesyjnej. Jednodniowa bitwa pod Antietnam, w której generał MacLennan został rozbity przez trzykrotnie liczniejsze siły konfederatów, mogła zakończyć wojnę secesyjną. MacLen-



nanowi się nie udało, co nie znaczy, że nie jest to możliwe. Tak więc mamy kolejne wyzwanie dla wszystkich zatwardziałych strategów. Oprawa graficzna i dźwiękowa oraz interfejs pozostały tradycyjne, bez większych zmian. Termin: koniec 1996. Producent: Empire. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Callahan

Kolejna przygodówka firmy Virgin. Utrzymana w klimacie mocno komediowym. Grafika, jak przystało na Virgin, stoi na wysokim poziomie – ładne kolory, wysoka rozdzielczość. Zarówno tła, jak i postacie są ręcznie rysowane. Interfejs najprawdopodobniej będzie klasyczny i bardzo dobrze – za dużo udziw-



nień może zepsuć grę. Klimatem Callahan będzie przypominać takie tytuły, jak Riddle of Master Lu i Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Termin: koniec 1996. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Time Warp of Dr. Brain

Pamiętacie jeszcze dwie pierwsze części tej śmiesznej gry (Castle of Dr. Brain i Island of Dr. Brain)? Po kilku latach od ukazania się drugiej, Sierra przymierza się do wydania trzeciej części. Podobnie jak w pierwszych dwóch odcinkach postać doktorka będzie tylko pretekstem do zaserwowania graczom porcji łamigłówek logicznych.



Termin: koniec 1996. Producent: Sierra. Dystrybutor: IPS Computer Group. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Fragile Allegiance

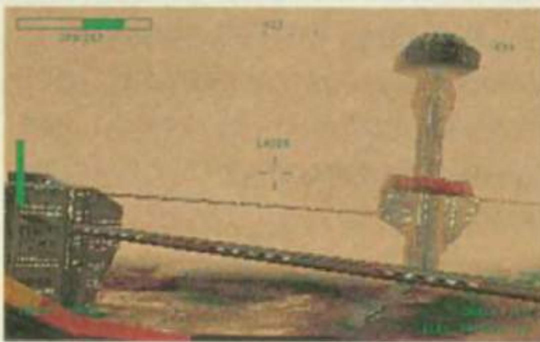
Daleka przyszłość – Ziemia nie jest już w stanie pomieścić stale rosnącej liczby ludności. Statki z kolonistami zaczynają lądować na coraz dalszych planetach, rozprzestrzeniając ludzką cywilizację w kosmosie. Wkrótce cały proceder zostaje zdominowany przez firmę Tetra Corp, której przedstawicielem jesteś w tej grze. Zostajesz przydzielony do nadzorowania procesu kolonizacji meteorytu na krańcach znanego wszechświata. Buduj, handluj, negocjuj z 6 rasami Obcych, rób interesy na czarnym



rynku – wszystko po to, aby wkraść się w łaski szefów i móc wrócić na Ziemię. Termin: koniec 1996. Producent: Gremlin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Hardwar

Akcja gry umieszczona jest w jednym z miast na planecie Titan. Jesteś najemnikiem, który sprzedaje swe usługi każdemu, kto ma dostatecznie dużo pieniędzy. Za zdobyte fundusze możesz kupować broń oraz wyposażenie do swojego statku. Twoim celem jest zdobycie



odpowiedniego sprzętu, aby móc opuścić planetę. Różnorodne misje (od handlowych aż po płatne zabójstwa) powodują, że scenariusz nie jest liniowy i Hardwar nie nudzi się szybko. Wbudowana możliwość grania w kilka osób po sieci. Termin: koniec 1996. Producent: Gremlin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Realms of Haunting

Futurystyczna gra przygodowa bazująca na tekstach Apokalipsy (chyba już wiecie, jakie klimaty w niej panują). Bohaterem jest Adam Randall (he, he, Randall się ucieszy, że ktoś korzysta z jego ksywki...), któremu wła-



śnie zmarł ojciec. Badanie okoliczności jego śmierci doprowadza Adama do tajemniczego wiktoriańskiego domu, w którym spotyka wiele stworzeń i postaci rodem z horroru. Płynny obrót o 360 stopni, przerywniki animowane i przede wszystkim arcymroczny klimat – to wszystko może sprawić, że Realms of Haunting będzie naprawdę hitem. Termin: koniec 1996. Producent: Gremlin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Incredible Hulk

Gra oparta jest na serii komiksów firmy Marvel oraz na serialu telewizyjnym pod tym samym tytułem. Bohaterem jest mężczyzna potrafiący przemieniać się w niezwykle silnego, lecz głupawego osobnika zwanego Hulkiem. Gra będzie mieszaniną przygo-



dówki i serii zagadek logicznych. Grafika renderowana, w wysokiej rozdzielczości. Na razie gotowe są wszystkie postacie, niektóre tła oraz główny zarys fabuły. Gra skierowana będzie przede wszystkim do wielbicieli komiksów, a w szczególności Hulka. Termin: koniec 1996. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Hyperblade

Futurystyczna gra sportowa – mieszanina hokeja i jazdy na rolkach. W Hyperblade istnieją opcje multiplayer – do wyboru mecze ligowe, turnieje lub całkiem luźne. 12 drużyn z całej Europy do wyboru, ukryte areny i parę innych niespodzianek, które ujawniają się po zdobyciu określonej liczby punktów. Każda z 12 standardowych aren ma unikalne rampy i przeszkody. Jak gra wygląda, widać na zdjęciu



– nie jest to szczyt marzeń, lecz może być całkiem przyjemna pod warunkiem, że animacje będą płynne. Termin: koniec 1996. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Interstate '76

Akcja gry osadzona jest w latach 70. naszego stulecia. Jako jeden z kilku graczy (opcja multiplayer) zasiadasz za kierownicą opancerzonego samochodu (osobowego, ciężarówki itp.), by zmierzyć się z innymi o panowanie nad szosami. Na pokładzie masz zamontowany odpowiedni sprzęt pomagający w tego typu rozgrzewkach, czyli duuuuży karabin. No i jazda – przed Tobą kilkanaście terenów, m.in. stare lotnisko i opuszczone miasteczko. Termin: koniec



1996. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Return to Krondor

W roku 1993 gra Betrayal at Krondor została ogłoszona przez Computer Magazine produktem roku. Rzeczywiście, było czym się zachwycać. Teraz, dzięki wychodzącej właśnie drugiej części, będziemy mogli przeżyć to wszystko od nowa. Ten sam świat,



piękna renderowana grafika. Aby wykonać zadanie, nasi bohaterowie będą musieli odwiedzić takie miejsca, jak Bitter Sea i Gray Towers, wreszcie pod koniec czeka ich podróż w czasie – pięćset lat w przyszłość. Termin: koniec 1996. Producent: 7th Level. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Lego

Chyba żadna zabawka nie osiągnęła tak kolosalnego sukcesu jak klocki Lego. Któż z nas nie bawił się nimi choć raz? Komputerowa wersja była tylko kwestią czasu. No i wreszcie stało się – Mindscape „dogadał" się z firmą Lego i już pod koniec roku będziemy mogli obejrzeć efekt pracy ekipy programistów. Wstępne projekty wyglądają



zachęcająco – wysoka rozdzielczość, skanowane oryginalne konstrukcje z klocków w oryginalnych kolorach. Prawdopodobnie będzie to pierwsza z całej serii „klockowych" gier. Termin: koniec 1996. Producent: Mindscape. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Marvel 2099

Na koniec roku 1996 Mindscape planuje rozpoczęcie serii gier, opierających się na komiksach popularnej firmy Marvel. Będą to głównie przygodówki lub tzw. action adventure, czyli pomieszanie przygodówki z grą zręcznościową. Jak łatwo się domyślić, bohaterami będą po-



NEWS

stacie znane ze wspomnianych komiksów. Na razie Mindscape udostępnił kilka renderowanych rysunków postaci, o tłach jeszcze niewiele wiadomo. Termin: koniec 1996. Producent: Mindscape. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Master of Dimensions

Jest to gra przygodowa o ręcznie rysowanej grafice. Bohater, nastoletni chłopiec, podróżuje w czasie, przestrzeni i wymiarach w poszukiwaniu zagubionych części różdżki Merlina. Dzięki niej czarodziej będzie mógł uchronić świat od katastrofy (jeszcze nie wiadomo jakiej – może chodzi o Windows 95?). Podczas wędrówek odwiedzisz typowe RPG-owskie podziemia, miasto z lat 50. naszego stule-



cia, przyszłościową bazę kosmiczną i wiele, wiele innych. Termin: zima 1996. Producent: Eidos/US Gold. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Necrodome

Nowa trójwymiarowa strzelanina firmy SSI zapowiada się



nadzwyczaj interesująco. Akcja rozgrywa się w przyszłości, gdy zwykły sport przekształcił się w krwawą i bezlitosną rywalizację. Celem gry jest opanowanie tytułowego Necrodome'a (cokolwiek by to było), a Twoimi przeciwnikami są roboty i pojazdy sterowane przez komputer lub innych graczy (oczywiście, opcje multiplayer). Bardzo ciekawy jest tryb cooperative – jeden z graczy prowadzi wehikuł, drugi obsługuje działko. Istnieje możliwość opuszczenia pojazdu, gdy jest uszkodzony i dalszej walki na piechotę. Termin: koniec 1996. Producent: SSI/Mindscape. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Outlaws

Jest to gra przygodowo–decyzyjna w klimatach westernu z lat 60. Bohaterem jest ponury



typek polujący na bandytów. W grze będzie musiał zmierzyć się z chciwym baronem kolejowym i grupą jego opryszków. Ręcznie rysowana grafika prezentuje się dosyć sympatycznie. Gra ma ponoć wykorzystywać niektóre elementy engine'u Rebel Assault i Dark Forces. Co z tego wszystkiego wyjdzie, trudno zgadnąć. Warto jeszcze wspomnieć, że będzie dostępna opcja multiplayer. Termin: koniec 1996. Producent: LucasArts/Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Star Control 3

Niecierpliwie oczekiwana trzecia część kosmicznej przygodówki Star Control wkrótce ujrzy światło dzienne. Galaktyka stoi na skraju katastrofy mogącej zakończyć się wyginięciem wszelkiego życia. Jedyna szansa tkwi w odnalezieniu sekretów od dawna wymarłych ras. Wyruszasz z potężną flotą ko-



smiczną Obcych do samego serca kosmosu, aby uratować swój świat przed zagładą. Negocjacje, dziwne spotkania i walka – już wkrótce. Termin: zima 1996. Producent: Accolade. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Scorched Earth

Strzelaniana 3D rozgrywająca się na planecie Dator 5. Kolonia ludzi została zaatakowana przez Voraxian, wojowniczych i agresywnych Obcych. Przelatując w pobliżu odebrałeś sygnał SOS i lecisz zobaczyć, co się dzieje. Będziesz musiał pomóc w ewakuacji kolonii, broniąc jej mieszkańców przed atakami.



Gra pracuje w wysokiej rozdzielczości, teren wygląda bardzo ładnie. Ciekawe tylko, jaka będzie płynność animacji... Termin: jesień 1996. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Starcraft

W bezkresnych przestrzeniach kosmosu trzy rasy rozpoczęły bezlitosną wojnę o dominację nad wszechświatem. Ludzie, Protossowie i Zurgowie – to siły uczestniczące w konflikcie. Każda rasa ma unikalne zdolności i sprzęt. Każda jest inna i oczywiście każdą z nich możesz dowodzić. Podobnie jak Warcraft, Starcraft jest grą strategiczną, rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Możliwość grania przez modem i po sieci. Grafika w wysokiej rozdzielczości, renderowane wstawki animowane. Jeżeli ktoś woli karabiny laserowe od toporków



i mieczy, to Starcraft powinien przypaść mu do gustu. Termin: koniec 1996. Producent: Blizzard. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Steel Panthers 2

Wydana pod koniec 1995 roku gra Steel Panthers spotkała się z życzliwym przyjęciem gra-



czy, co skłoniło firmę SSI do produkcji drugiej części. Przypomnę, że jest to gra strategiczna symulująca nowoczesną walkę czołgową (przede wszystkim). Możliwość kierowania poszczególnymi plutonami lub całymi batalionami na zróżnicowanych teatrach wojenych (Europa, Korea, Środkowy Wschód). Scenariusze obejmujące lata 1950–1999, możliwość wybrania jednej ze stron – Układu Warszawskiego lub NATO. Termin: jesień 1996. Producent: SSI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Tigershark

Pod tym niewiele mówiącym tytułem kryje się symulator bojowej łodzi podwodnej przyszłości. To przesada – Tigershark jest raczej strzelaniną o



stopniu złożoności podobnym do Commanche'a. Przeciw sobie masz okręty, inne łodzie podwodne, wieżyczki rakietowe i wiele innych „atrakcji". Walczysz, aby powstrzymać Rosjan przed destabilizacją skorupy ziemskiej za pomocą geotermicznych wybuchów. Panowie programiści, zimna wojna to chyba już się skończyła... Termin: zima 1996. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (frogger)

Deathtrap Dungeon

Gra role–playing oparta na serii Fighting Fantasy Iana Livingstone'a. Trójwymiarowe środowisko (podobnie jak w Ultima Underworld, tyle że lepsze), cała menażeria stworów – od szkieletów aż do smoków. Firma twierdzi, że interfejs będzie łatwy i przyjemny a poziomy zróż-



nicowane. Do nadzorowania prac nad grą Eidos wynajął Richarda Halliwella (to ten, co stworzył Warhammera i Space Hulka dla firmy Games Workshop) oraz Jamie Thompson (była pracowniczka GW i redaktorka w miesięczniku White Dwarf). Robi wrażenie, nie? Termin: jesień 1996. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

X-Car

Osiem precyzyjnie renderowanych, prawdziwych torów, dziesięć wymyślonych specjalnie na potrzeby gry, cztery tory testowania samochodów. Całkiem sporo, nie? X-Car to samochodówka, w której gracz będzie miał możliwość wypróbować najnowsze pojazdy wyścigowe.



Jak przystało na dzisiejsze czasy, większość elementów jest trójwymiarowa, a gra oferuje możliwość gry po sieci lub przez modem. Termin: koniec 1996. Producent: Bethesda/Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

X-COM: Apocalypse

Nowa inwazja Obcych, nowa gra z serii X-COM. Tym razem akcja toczy się na planecie MegaPrime, w mieście Megalopolis. Nasi agenci będą musieli przebadać dziwne wypadki zdarzające się w mieście, odkryć zamiary Ufoków i skopać im część ciała poniżej pleców. Interfejs pozostał prawie bez zmian, dodano nieco nowych umiejętności (np. przesłuchiwania). Polepszono grafikę gry – chodzi teraz w wysokiej rozdzielczości. Dołączono też możliwość gry po sieci. Termin: jesień



1996. Producent: MicroProse. Dystrybutor: IPS Computer Group. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Nowy system ocen

Jak już to zaznaczyliśmy we wstępniaku, system oceniania gier w Gamblerze uległ gwałtownej zmianie i – co tu kryć – ochłodzeniu. Uznaliśmy, że dość już ocen oscylujących w rejonach 80–90%. Nie ukrywamy, że w decyzji pomógł nam jeden z polskich dystrybutorów, skarżąc się, że jego gra otrzymała notę TYLKO 75%.

Od tej pory zaczynamy w pełni korzystać z możliwości 100–stopniowej skali ocen. Na skali tej, zgodnie z zasadami zdrowego rozsądku, 50% wyznacza środek, czyli grę przeciętną. Wszystko powyżej już zasługuje na zainteresowanie, bo wszak należy do LEPSZEJ POŁÓWKI gier. Tu krótka uwaga dla dystrybutorów: z ocenami gier jest jak z tzw. średnią krajową – każdy chce być powyżej. Niestety, tak się nie da.

Zwracamy więc uwagę Czytelników na nowe oceny. Jako najważniejszą przyjęliśmy tę ogólną. Wspomagają ją oceny pomocnicze, za jakość wykonania grafiki i dźwięku. Zaznaczamy, że w przypadku grafiki bierzemy pod uwagę także jej płynność. Z kolei ocena za dźwięk uwzględnia i muzykę, i efekty.

Pozostawiamy nową skalę ocen pod osąd Czytelników. Z przyjemnością dowiemy się, jak Wam się podoba sam pomysł oraz – konkretne noty przyznane konkretnym grom.

Redakcja

Jak czytać nową skalę ocen?

00 - 29% - zbrodnia
30 - 39% - zła
40 - 49% - mierna
50 - 59% - przeciętna
60 - 69% - dobra
70 - 79% - bardzo dobra
80 - 89% - znakomita
90 - 99% - GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
100% - tej oceny już nigdy nie przyznamy

Metryczka - instrukcja obsługi

Producent/wydawca gry



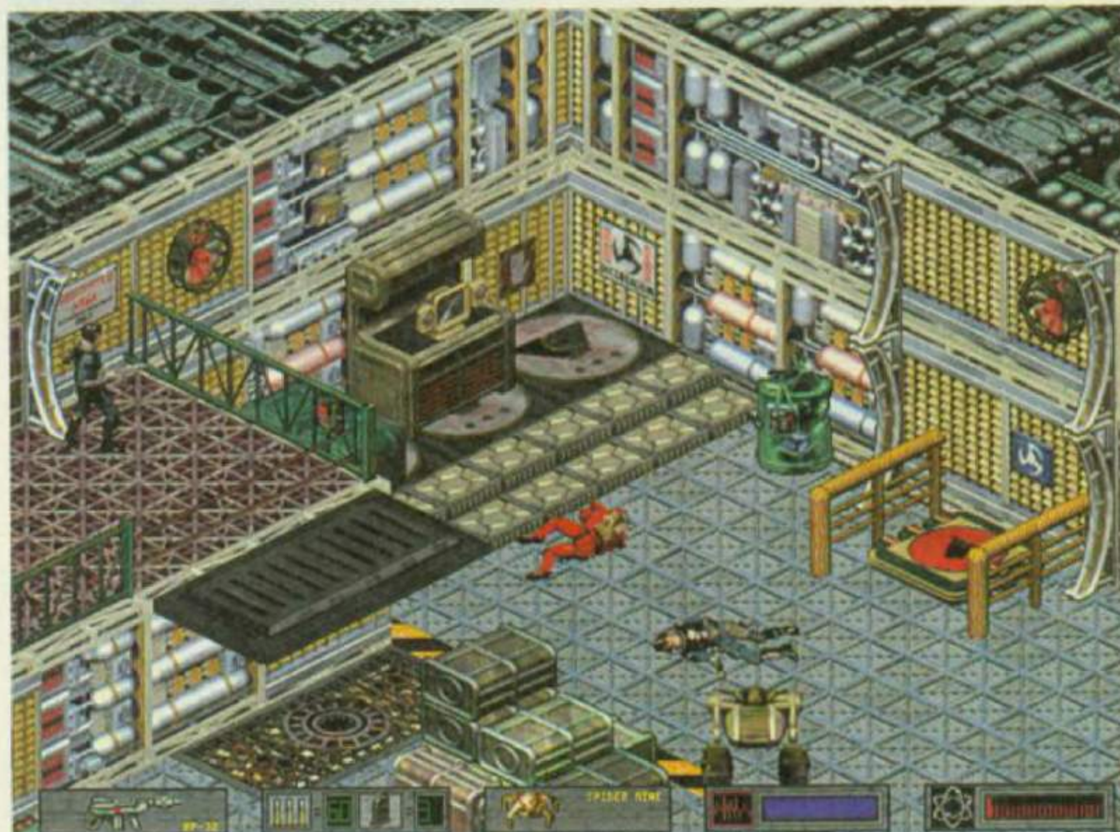
Typ gry: strategiczna, sportowa, RPG, zręcznościowa, handlowa, logiczna, przygodowa, symulator.

CYBER JUDAS — Tytuł gry
Merit Studios/Empire 1996 — Rok produkcji.
Strategiczna
PC CD-ROM — Platforma sprzętowa.

Grafika  80%
Dźwięk  85%
Ogółem  67%
— Oceny

Crusader: No Regret

Wiadomość o spodziewanym wydaniu nowego Crusadera, tym razem z podtytułem No Regret, przyjąłem z umiarkowanym pesymizmem i niestety – miałem rację. Okazało się, że choć minął prawie rok producenci nie zafundowali nam niczego nowego poza kosmetycznymi zmianami, które pozwalają określić Crusa-



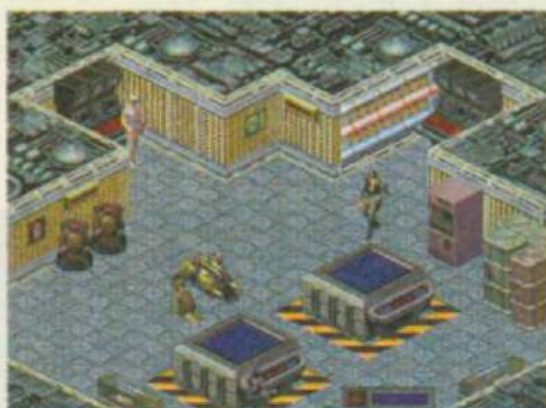
A.D. 2044

Bez zbytniej przesady można powiedzieć, że A.D. 2044 to w chwili obecnej najlepsza polska gra przygodowa na rynku. Główny wątek oparty jest na znanym filmie Seksmisja. Po wojnie płci na Ziemi prawie wszyscy jej mieszkańcy wyginęli. Przeżyło jedynie 1200 kobiet, które ogromnym wysiłkiem stworzyły sobie warunki do życia i rozwoju. Przez około 40 lat wszystko toczyło się pomyślnie, aż pewnego dnia odnaleziono kapsułę hiber-



der: No Regret jako zbiór nowych misji do jego poprzednika.

Muszę w tym miejscu wygłosić niezbyt odkrywczą myśl, że gry komputerowe są jak piosenki. Jednych słucha się latami z niesłabnącym entuzjazmem, inne są hitami jednego sezonu, a później giną w niebycie (ze zdumieniem obejrzałem ostatnio w MTV „It's my life" Dr. Albana – jaki to był kiedyś przebój!). Crusader: No Remorse był właśnie takim hitem sezonu – znakomitą grą, ale bez „licencji na nieśmiertelność". Po upływie roku izometryczna grafika nie robi już takiego wrażenia (wszak nadchodzi Diablo!), pomysł też zdaje się być nieco przywiędły. Wyraźniej widać wady gry – skomplikowany interfejs użytkownika, niekiedy nieczytelna perspektywa, charakterystyczne „buraki", gdy nasz bohater próbuje chodzić przy ścianach czy wchodzić w drzwi. Niewiele poprawiła się też inteligencja komputera, choć autorzy twierdzą, że solidnie nad nią popracowali. Efekt jest taki, że wróg potrafi niekiedy wyturlać się zza węgła, oddać strzał i wturlać się z powrotem. Wygląda to na odruch Pawłowa i z żadną Sztuczną Inteligencją nie ma nic wspólnego.



Jedyna zauważalna zmiana to podwyższenie stopnia trudności. Rzeczywiście, teraz walczy się o przeżycie, w przeciwieństwie do Crusadera: No Remorse, gdzie oczywiście momentami było ciężko, ale gracz wykonywał swoje zadanie spokojnie jak mleczarz w willowej dzielnicy w sobotni poranek.



Na koniec zdradzę Czytelnikom jedną z prasowych „tajemnic kuchni". Otóż kiedy wychodzi gra taka jak Crusader: No Regret, dzielny dziennikarz od razu sięga po materiały prasowe (bądź zagląda na stronę WWW producenta) i już po chwili wie wszystko o zmianach, jakie wprowadzili w niej twórcy. „Nowa, poprawiona Sztuczna Inteligencja", „grafika o 15% szybsza", „więcej zabójczych przeciwników", „nowa ścieżka muzyczna" etc., etc. Ja „zaniedbałem się w tym obowiązku" i na dobrą sprawę No Regret to dla mnie, jak już rzekłem, nowe misje do Crusadera: No Remorse. Przypomina to Miss Piękności, która po 20 latach od zwycięstwa jeszcze raz próbuje się ubiegać o tytuł.



Alex

Dystrybucja: IPS Computer Group

CRUSADER: NO REGRET
Origin/EA 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Ogółem	60%

nacyjną zawierającą żywego mężczyznę. Właśnie jego poczynaniami będziesz kierować w grze. Budzisz się zamknięty w małym pomieszczeniu, nawet dostęp do WC masz ograniczony. Chyba wiesz, co musisz zrobić. Tym, którzy nie widzieli filmu, przypomnę: masz doprowadzić do ponownego pojawienia się mężczyzn na planecie.

Grafika w A.D. 2044 wykonana jest w trybie Hi-Color, w wysokiej rozdzielczości. Tła, podobnie jak postacie, są renderowane. Wszystko w sumie prezentuje się naprawdę ładnie, może tylko postacie mogłyby być trochę lepiej zrobione. Również muzyka jest na wysokim poziomie. Wszystkie teksty są mówione. Ogólnie rzecz biorąc są w porządku, choć jak na mój gust (a w zasadzie nie tylko mój – koledzy stwierdzili to samo) głos lektorki czytającej w intro jest zbyt nawiedzony i brzmi dość komicznie.





A.D. 2044 chodzi tylko pod Windows 95, grą steruje się wyłącznie za pomocą myszy. Interfejs jest przyjazny i bardzo „intuicyjny".

Tak więc A.D. 2044 stanowi milowy krok w rozwoju polskich gier. Oby wszystkie następne krajowe produkcje były choć w połowie tak dobre...

Frogger

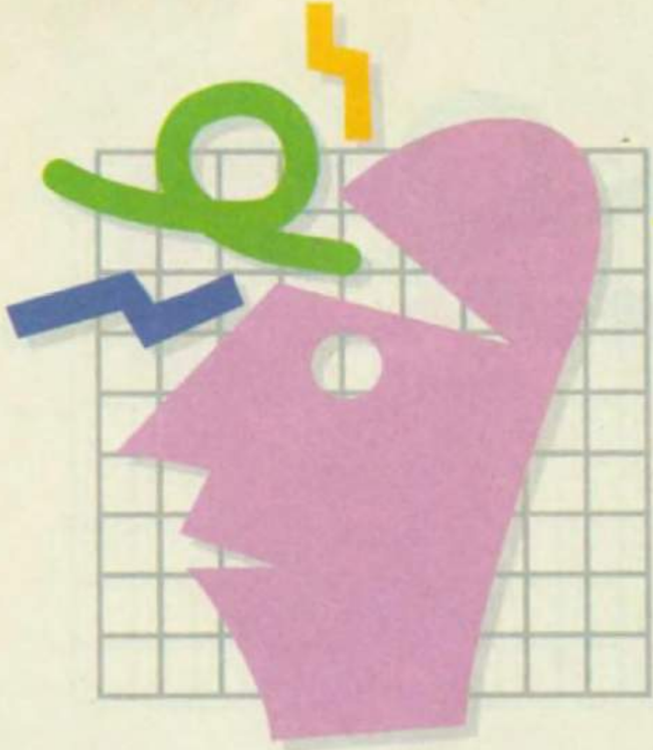
Produkcja i dystrybucja: LK Avalon

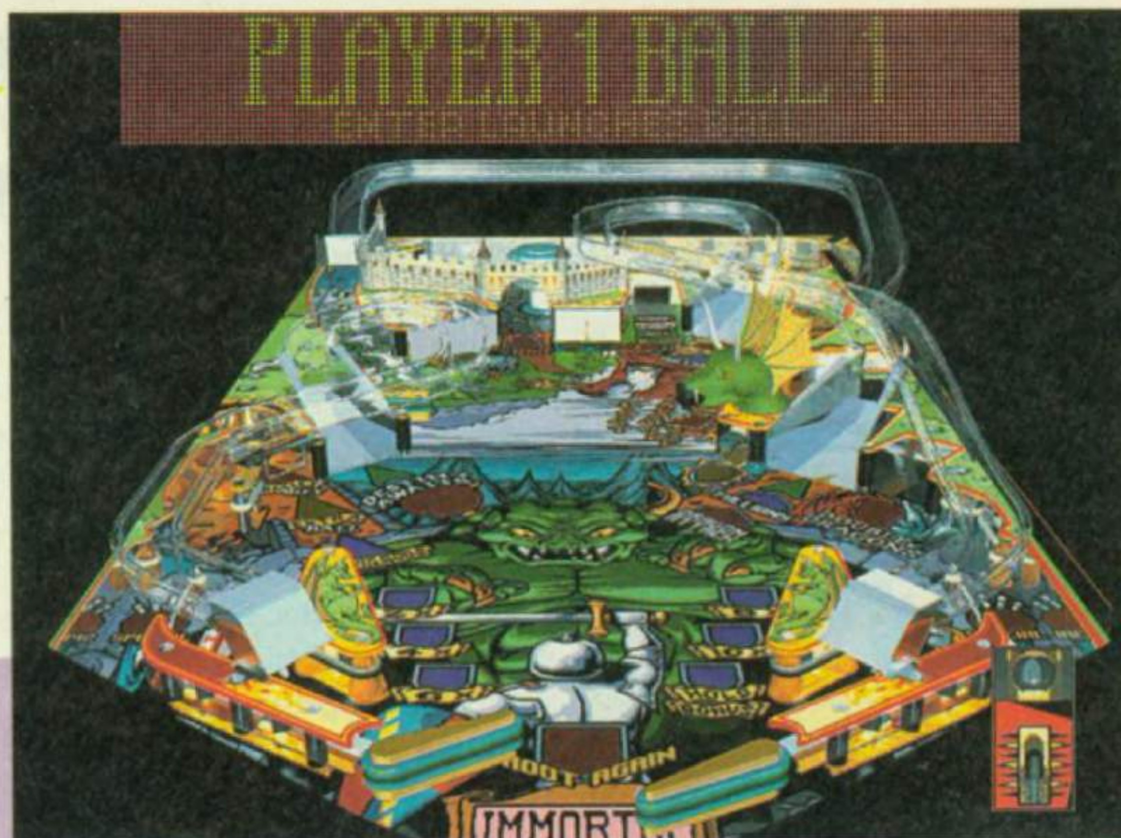
A.D. 2044
LK Avalon 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	78%
Dźwięk	68%
Ogółem	75%

Akcja toczy się w okresie II wojny światowej. Głównymi oponentami są Amerykanie i Japończycy, ale można również zawiadywać siłami innych zainteresowanych, np. Holendrów czy Brytyjczyków. Gra obejmuje trzy duże kampanie i siedem scenariuszy. Ponadto...

Chwileczkę, to po prostu trzeba napisać: gra jest dobra. Przede wszystkim wojnę ujęto globalnie, czyli łącznie z polityką i gospodarką. Program stworzono z rozmachem – dowodzenie rozciąga się od planowania operacji przez naczelne dowództwo, do walk pojedynczych okrętów i formacji powietrznych. Program umożliwia prowadzenie walk nie tylko morskich, ale i lądowych: desanty na wyspach Pacyfiku (od Aleutów po Papuę i wybrzeża Australii), kampania chińska i indochińska. Moc-



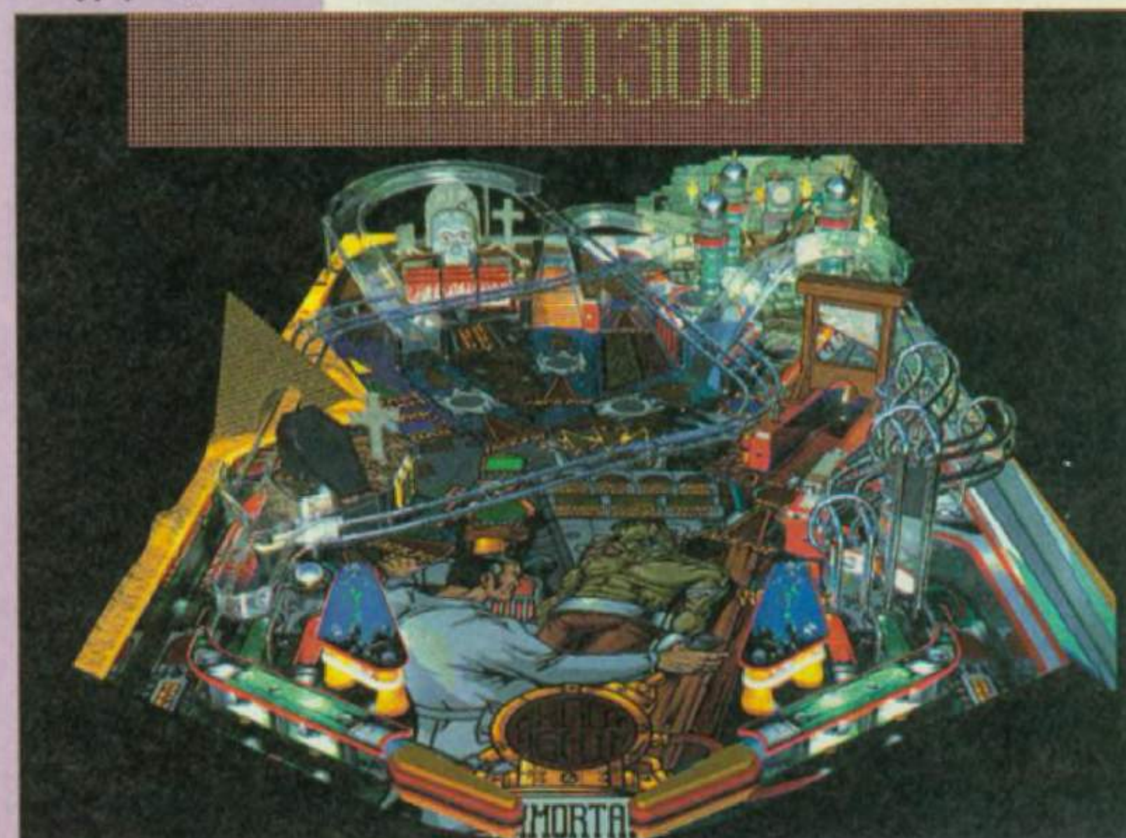


Tilt!

Tak naprawdę tylko jeden flipper utkwił mi w pamięci. Wyglądał żałośnie, był nieczynny i miał prawdopodobnie dodawać chluby promowi na Jeziorze Solińskim. Zwróciłem uwagę na jego charakter. Nie żartuję – wyglądał odrażająco, jako człowiek miałby pewnie podłączoną kroplówkę i rozrusznik serca, ale skurczybyk miał duszę. I dlatego żałuję, że nie urodziłem się w czasach knajpianych flipperów, ale „ferst–person rol–plej frilink ekszyn stratedżik symjulejszyn juzing brend niuł poligon rendering ent ficzuring ol fifti niuł miszyns not eweilybl enyler bat lajsenst telefon bufs".

Do Tilta zaprzęgnięto Silikonowe rumaki i fajnie jest. Mamy kilka stołów, trójwymiarowe odwzorowanie przestrzeni i parę ładnych gadżetów. Zainstalowanie tej nowoczesnej, zdawałoby się, gry zajęło mi jednak za dużo czasu i energii. Cudowni twórcy standardu VESA chcą za nas myśleć i rzucać nam płaszczyki przed (zagrożone umazaniem w błocie) stópki. Tak więc musiałem ręcznie ustawić kartę graficzną oraz muzyczną i zadbać, żeby gra łaskawie nie zawiesiła się. Po tej szaradzie umysłowej mogłem wreszcie grę uruchomić, co trochę mi wynagrodziło znoje instalacji.

Do wyboru mamy sześć stołów, każdy z możliwością zmiany rozdzielczości (od 320×200 do 800×600) i „ustawienia kamery". A zatem jest tu „FUNFAIR", czyli: baloniki, pańskie skórki, słoń z trąbami dwiema i nieogolone pajace; „SPACE QUEST" – Matplaneta, „Mały krok dla człowieka, duży dla flory lasów dziewiczych Ameryki Południowej" i nastrojowy ambient rodem z płyty Orba „Orbus Terrarum"; „GANGSTER" – a więc Beavis i Butt–Head... a raczej Bonnie i Clyde, Rififi i „biały" jazz; „MONSTER" oznacza słodki XIX wiek i syntezę muzyki z „Psychozy", „Frankensteina" i „Opowieści z krypty". „ROADKING" – ZZ Top, „Gumowa Kaczka" i plucie tytoniem; MYST & MAJIK – Tolkien, Conan i leitmotiv z „Monty Python and the Holy Grail".





Wystarczy rzec, że gra się przednio. Pełno gierek na wyświetlaczu, kilka przyzwoitych renderowanych animacji i świetnie dobrana muzyka. Rewolucyjną grą Tilt! nie jest, ale trzyma poziom i musi się podobać.

kruk

Dystrybucja: IPS Computer Group

TILT!
Virgin 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	90%
Ogółem	75%

eatre of Operations II

ny akcent położono na zapewnienie wojskom zaopatrzenia i stały rozwój przemysłu. Określanie wielkości produkcji zbrojeniowej, opracowywanie nowych konstrukcji okrętów i samolotów, wreszcie udział w świecie wielkiej polityki – to przedsmak czekających na gracza zadań. Ujęcie tematu jest zatem ciekawe i nieczęsto spotykane – to specjalność Koei.

PACIFIC THEATRE OF OPERATIONS 2
Koei 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	48%
Dźwięk	35%
Ogółem	78%



Trzeba jednak dodać łyżkę dziegciu do oceny PTO II. Koei ma, niestety, jeszcze inną specialite – w parze z ciekawym i dobrze opracowanym pomysłem idzie zazwyczaj marne wykonanie graficzne i dźwiękowe. PTO nie stanowi wyjątku. Programiści japońscy przeskoczyli co prawda poziom grafiki EGA (jak to było w Uncharted Waters), ale i tak w porównaniu z obecnymi produkcjami całość nie prezentuje się najlepiej, nawiązując raczej do wysłużonego Carriers at War (zwłaszcza sekwencje walki). Dźwięk... owszem, coś tam brzęczy i właściwie tyle można powiedzieć.

Jeżeli więc liczycie na fajerwerki graficzne czy dźwiękowe, możecie sobie spokojnie odpuścić PTO II. Natomiast wielbiciele strategii, których nie przerażą boleśnie powykrzywiane twarze admirałów i generałów oraz popiskiwanie nadlatujących samolotów, zapewnią sobie naprawdę niezłą rozrywkę.

Piotr Lewandowski

Wymagania sprzętowe: 386DX, 5–6 MB RAM, Windows 3.1/95, CD-ROM.



Wymagania sprzętowe: 486DX 50 MHz, 4 MB RAM, CD 2×, VGA, myszka.





Spud

Gra przeznaczona jest dla młodych użytkowników, więc z bohaterem tytułowym (trzynastoletnim chłopcem w baseballówce) mógłby się identyfikować mały Amerykanin czy Anglik. Ów chłopiec ma dziadka–wynalazcę, który zbudował magiczną machinę do produkcji zabawek. Miał jednak pecha – spotkał Doktora Chillbane'a, który za pomocą machiny chce zawładnąć światem, produkując ożywione zabawki–mutanty. Przygoda rozpoczyna się w domu dziadka, który – jak dowiesz się od gadającego gnoma – został porwany. Musisz więc zebrać ekipę jelonków i saniami wyruszyć na jego poszukiwania do świata zabawek. Od pierwszej sceny wieje „nędzą".

Oprawa graficzna produktu nawet ciekawa: możliwość obrotu o 360 stopni, renderowana grafika w 256 kolorach, ale mimo to całość jest niewyraźna – na świat patrzysz przez mgiełkę rozmytych pikseli. Wystrój wnętrz jest umowny: np. w sypialni w jednym kącie stoi krzesło, w drugim szafa, w trzecim łóżko. Jakość tekstur zmienna, czasami są to kamienne ściany, innym razem obleśne, beżowe tapety w paski. Poruszanie odbywa się skokowo. Animacje towarzyszące obrotom są w miarę płynne. Napotkane postacie to zabawki gadające wyłącznie po angielsku. Najmłodsi od razu trafiają na barierę językową, choć digitalizowana mowa jest w pełni zrozumiała. Autorzy nie zapomnieli o muzyce – niestety, nic ciekawego. Takie sobie zapętlone muzyczki.

Obsługa klasyczna, wyłącznie myszką, przy zmieniającym się kursorze. Godzien zaznaczenia jest fakt, że przy wybieraniu opcji z okna inwentarza słychać dźwięki – człowiek nie gubi się w tym, co robi.

Fabuła i realizacja dyskwalifikują jednak ten produkt. Jest zdecydowanie więcej gier o klasę lepszych, dla których warto zachować czas i pieniądze.

Hombre

SPUD
Charybdis/Alternative Software 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	50%
Dźwięk	50%
Ogółem	40%

Szczegóły na str. 89.

The Need For Speed Special

Nie tak dawno hitem była gra The Need For Speed. Supersamochody, kilka tras o zróżnicowanej trudności, doskonała grafika i dźwięk. To wszystko razem dawało ogromną grywalność. Gra miała, niestety, jedną wadę. Nie można było grać w sieci. W Polsce, gdzie stosunkowo mało osób jest podłączonych do sieci, nie miało to zbyt wielkiego znaczenia, ale na Zachodzie...



Być może dlatego postanowiono zrealizować edycję specjalną TNFS. Czym różni się ona od wersji podstawowej? Po pierwsze, na krążku znajdują się dwie wersje gry, DOS-owa i przeznaczona dla Windows 95. Po drugie, wersja okienkowa oferuje właśnie możliwość gry w sieci, gdzie jednocześnie może ścigać się do 8 graczy. To jest prawdziwy rajd! No i po trzecie, jako ekstradodatek, mamy do dyspozycji dwa nowe, cholernie trudne tory zamknięte – Burnt Sienna i Transtropolis. Pierwszy prowadzi przez starą opuszczoną kopalnię (tutaj jazdę utrudnia brak świateł) i kanion. Drugi to wyścig przez przemysłowe miasto przyszłości z kilkoma ostrymi podjazdami, za którymi droga gwałtownie opada i samochód jak wystrzelony z katapulty leci w powietrze...



To była duża marchewka, teraz czas na mały kijek. Pod kontrolą Windows 95 gra chodzi straszliwie wolno. Na DX4/133 pod DOS można swobodnie grać w wysokiej rozdzielczości (na karcie PCI), choć z dość niskimi detalami, aby osiągnąć zadowalającą płynność. Low–Res chodzi idealnie płynnie. Natomiast w oknach gra nawet w niskiej rozdzielczości potwornie „chrupie".

Sunrider

Wymagania (jak podaje producent): Pentium 75, 8 (DOS) lub 12 (Win 95) MB RAM, CD-ROM 2×, SVGA PCI 512 lub lepsza. U mnie chodzi na DX4.

PS Dziękujemy firmie CD Projekt za udostępnienie programu.

Dystrybucja: IPS Computer Group



THE NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION
EA/Road&Track 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	76%
Dźwięk	71%
Ogółem	75%

Watchtower

Jeżeli ktoś kiedyś grał w War Zone czy Dogs of War, to wie już, o czym jest Watchtower – wyrzynanka z pionowym „odgórnym" widokiem. Ta szumnie zapowiadana strzelanina miała podbić serca amigowców bardzo dobrą grafiką i dynamiczną akcją. Co do pierwszego – nie mam zastrzeżeń, drugie okazało się jedynie pustą zapowiedzią.

Gra prezentuje się atrakcyjnie od strony wizualno–dźwiękowej. Tytułowy moduł muzyczny jest ładny, efekty dźwiękowe w grze są do wytrzymania. Postacie, zarówno głównego bohatera, jak i przeciwników, są duże, kolorowe, ładnie animowane. Tła także wyglądają ciekawie, szczególnie, że teren, na którym toczy się rozgrywka, jest urozmaicony. Poszczególne poziomy są bardzo rozległe,





niektóre miejsca osiągnąć można różnymi drogami. Oczywiście, dostępu do dalszej części każdego świata bronią przeciwnicy, jednak postawiono bardziej na ich ilość niż jakość. Nie grzeszą bowiem nadmiarem inteligencji – potrafią tylko przeć przed siebie i strzelać.

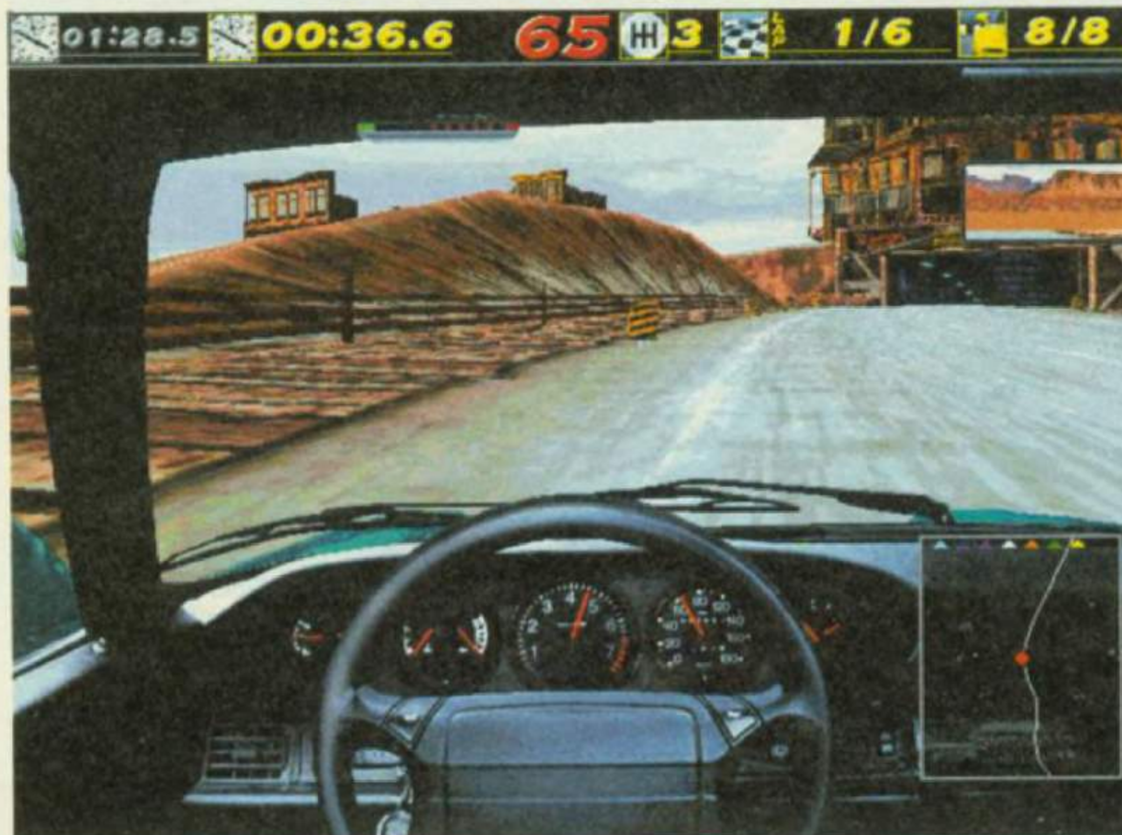
Grywalność, niestety, nie zachwyca. Osobnicy poruszają się w żółwim tempie, jeszcze wolniej lecą wystrzeliwane przez nich pociski. Te ostatnie to też schrzaniona robota, bowiem – nawet gdy znajdujesz rozmaitą broń – siła ognia pozostaje stała, zmienia się jedynie kolor wystrzeliwanej kulki! Dynamika akcji... jaka dynamika? Chodzi bohaterski żołnierzyk, strzela do napotykanych wrogów i tak w kółko. Tak naprawdę, to ciekawsze jest Commando na ZX Spectrum, odpalone na emulatorze.

W jednym zdaniu: kawał porządnej grafiki, możliwy dźwięk, a wszystko zepsute przez nudną akcję. Szkoda – takich gier brakuje, szczególnie na Amigę...

Yuyo

Edition









Maximum RoadKill

Samochody i motocykle od lat cieszą się względami twórców gier. Temat wyścigów zainspirował tym razem programistów z Bits Corporation, pracujących pod skrzydłami Take 2.

Gra zwie się Maximum RoadKill i w założeniu miała być konkurentką hitu kasowego, Megarace. Tak samo jak w Megarace, pojazdy (w MRK są to motocykle) poruszają się po prerenderowanych torach. Niestety, nie są nawet w połowie tak ładnie wykonane jak w leciwym pierwowzorze, co przy trybie graficznym VGA daje opłakane skutki. Można się także przyczepić do konstrukcji tras. Są trochę monotonne, tzn. brak gwałtownych wzniesień, pętli i tym podobnych urozmaiceń.

Natomiast brawa należą się autorom za uatrakcyjnienie zabawy bonusami w postaci stworków przechodzących w poprzek toru. Po zrobieniu z nich krwawej miazgi, co wymaga odrobiny zręczności, otrzymujemy nagrody (od gotówki poczynając, na regeneracji wskaźnika uszkodzeń kończąc).

Fabuła MRK jest dość oryginalna. W roku 2030 sport motorowy jest już tylko wspomnieniem. Wszystkiemu winien zakaz reklamy wyrobów tytoniowych i alkoholowych. W wyniku tego nieszczęsnego rozporządzenia gros kierowców straciło sponsorów, co skutecznie wyłączyło ich z gry. Żal, odczuwany przez nich z tego powodu był niczym w porównaniu z rozpaczą, jaka ogarnęła producentów telewizyjnych. Utracili bowiem widzów znudzonych brakiem konkurencji. Aby zabawę uatrakcyjnić, skonstruowali dziesięć torów najeżonych pułapkami (np. brak barierki chroniącej przed wypadnięciem). Postanowili do wyścigu zwabić samych, nie liczących się z regułami, desperados. Zwycięzca miał otrzymać tytuł Maximum RoadKill.





MRK oferuje nam możliwość wcielenia się w jednego z ośmiu bohaterów. Każdy dysponuje maszyną o odmiennych właściwościach, czyli różnej wytrzymałości karoserii, prędkości maksymalnej pojazdu oraz uzbrojeniu. Każdy motocykl może mieć maksymalnie cztery, unikalne rodzaje broni – rozpoczynając grę zawodnik dysponuje jedną. Trzy pozostałe może dokupić po zakończonym wyścigu.

Dzięki połączeniu w sieci posiadacz jednego krążka może stworzyć zespół składający się z czterech graczy grających równocześnie, a to już jest duża zaleta.

Bryś

Wymagania: 486 DX2 66 MHz, CD-ROM 2×, 8 MB RAM.

Dystrybucja: Techland

WATCHTOWER
OTM 1996
Zręcznościowa
Amiga AGA

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Ogółem	60%

MAXIMUM ROAD KILL
Take 2/Acclaim 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	50%
Dźwięk	70%
Ogółem	55%

Elk Moon Murder

Pod tym tytułem kryje się pierwsza część serii gier o tematyce kryminalnej „Santa Fe Mysteries". W tworzeniu serii uczestniczy popularna w USA aktorka, Amanda Donohoe. Trudno w tej chwili przewidzieć, czy gry zdobędą popularność, gdyż zagadki detektywistyczne należą do najtrudniejszych przygodówek. Na razie mogę powiedzieć, że pierwsza część podoba mi się ze względu na bardzo staranne opracowanie zarówno od strony graficznej, jak i muzycznej.

Mieszkająca w Santa Fe Anna Elk Moon zostaje pewnego dnia zamordowana strzałem w głowę z bliskiej odległości. W grze wcielasz się w postać młodego detektywa. Jeżeli chcesz ocalić miasto przed kolejną zbrodnią, a przy okazji wykazać się, to właśnie masz ku temu okazję. Na rozwiązanie sprawy dostajesz dokładnie 7 dni (i ani minuty dłużej!). Jeżeli będziesz postępował nieracjonalnie (np. po kilka razy jeździł bez potrzeby w to samo miejsce) z pewnością nie dasz rady rozwiązać zagadki w tydzień. A wtedy... Zresztą sam zobaczysz, co się stanie.

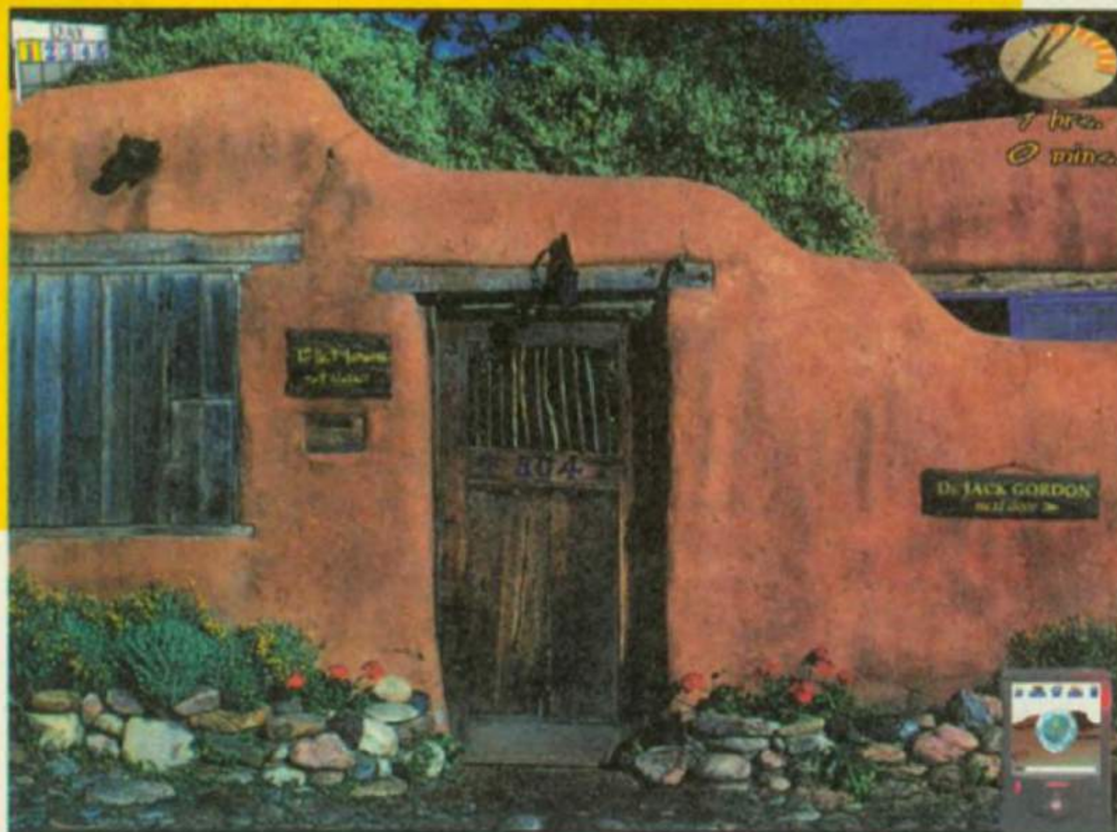
Elk Moon Murder używa tego samego engine co Spycraft. Statyczne plansze w wysokiej rozdzielczości przeplatają się z animacjami. Podobnie jak tam, masz do dyspozycji PDA (Personal Digital Assistant), czyli rodzaj laptopa umożliwiającego zbieranie i obróbkę dowodów bez potrzeby jechania do biura. Podczas rozwiązywania sprawy towarzyszyć Ci będzie John Night Sky, półkrwi Indianin znający miejscowe stosunki i zwyczaje. Czekają Cię niezliczone rozmowy z podejrzanymi, znajomymi i członkami rodziny ofiary. Dziesiątki błędnych tropów i mnóstwo szczegółów, które będziesz musiał poprawnie zinterpretować.

Czy Elk Moon jest grą trudną? Kłopotliwe pytanie. Z jednej strony, interfejs jest maksymalnie uproszczony. Z drugiej – liczba czynności, które powinieneś zrobić, rośnie z każdą minutą gry, a czasu brak. Nie sądzę jednak, żeby wytrawnym graczom Elk Moon sprawił duży problem (pod warunkiem, że znośnie posługują się angielskim).

Frogger

Dystrybucja: MarkSoft





ELK MOON MURDER
Activision 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	76%
Ogółem	75%

The Hunchback of Notre Dame

Gra oparta jest na wchodzącej właśnie na ekrany kin kreskówce Disneya o tym samym tytule. Jak można się spodziewać po produkcji tego typu, jej najmocniejszą stronę stanowi grafika. Jest na co popatrzeć – śliczne kolory, wysoka rozdzielczość, bardzo ładnie wykonane animacje. Po prostu cudo. Również dźwięk jest znakomity – głosy oraz muzyka znakomitej jakości. Hunchback of Notre Dame zawiera 5 gier (4 zręcznościowe i jedna logiczna).





Wszystkie rozgrywają się w atmosferze odbywającego się w śreniowiecznym Paryżu festiwalu. Od początku graczowi towarzyszą trzy miłe gargulce, które mówią, co się dzieje i co możesz zrobić. Wytłumaczą Ci też, na czym polegają poszczególne minigry. Zrobią to nienaganną angielszczyzną, ponieważ jednak nie każdy zna język angielski, opowiem w skrócie, o co chodzi w każdej z nich.

Djali Bowling – to gra w kręgle. W żadnym wypadku nie można jej jednak nazwać zwykłą. Zamiast kręgli mamy bowiem średniowieczne damy, ustawione w piramidkę. Kulę do rzucania zastępuje koziołek Djali, który po krótkim rozbiegu pięknym ciosem z byka przewraca niewiasty.

Le Food Feud – to gra przypominająca Mad Doga. Zamiast bandytów są mieszkańcy Paryża, a broń stanowią różne potrawy. Musisz nimi celnie ciskać, zanim inni obrzucą Ciebie.

Chiseler – to prawie klasyczny Arkanoid. Grasz przeciwko gargulcowi Victorowi. Kto pierwszy rozbije wszystkie cegiełki, wygrywa.

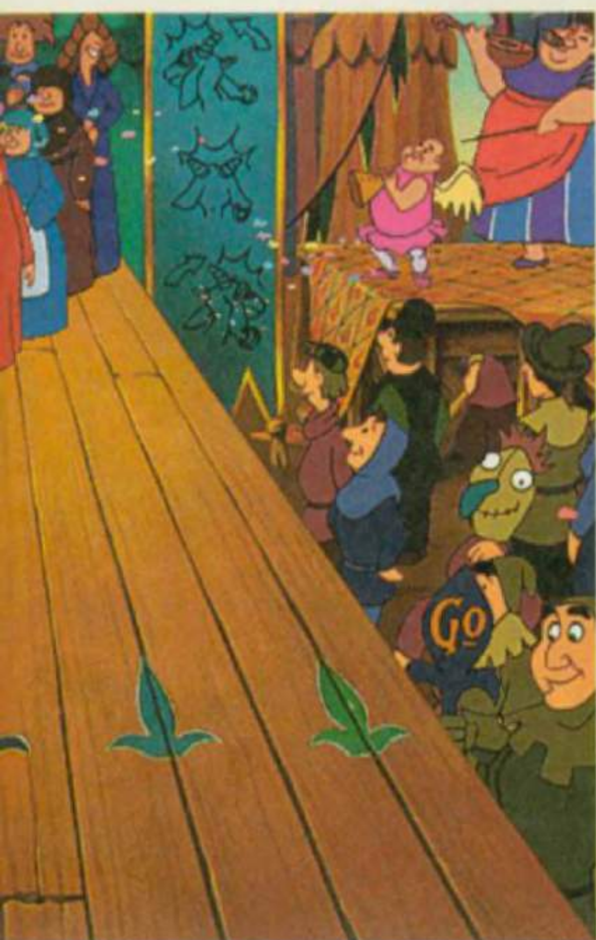
Upsy Daisy – wybrana postać może polatać na balonikach. Musisz przekłuć balony przeciwnika, zanim on zrobi to z Twoimi. Do dyspozycji ciosy ręką, nogą i specjalne uderzenia.

Inside Outwords – zgadywanki słowne. Niestety, dosyć skomplikowane, bo polegające na grze słów, oczywiście po angielsku.

I tak to się prezentuje. Niezwykle sympatyczna gra, przeznaczona głównie dla dzieci. Polecam wszystkim maluchom.

Frogger





THE HUNCHBACH OF NOTRE DAME
7th Level 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	82%
Dźwięk	82%
Ogółem	72%

Noc

Tytuł gry oddaje w pełni jej mroczny klimat. Zaczynasz od zabicia strażnika siekierą. Potem, jeśli uda Ci się uniknąć pogryzienia przez psa, możesz zostać zastrzelony przez szalonego recepcjonistę. Noc jednak nie jest ani nową strzelaniną ani mordobiciem, lecz grą przygodową.

Głównym motywem scenariusza są podróże w czasie i przestrzeni, w poszukiwaniu zaginionych przyjaciół. Do wyboru masz dwie postacie – hackera i rzeźnika. Wybór ten nie ma jednak dużego wpływu na przebieg rozgrywki. Wśród miejsc, które przyjdzie Ci zwiedzać, znajduje się średniowieczny zamek, antyczne miasto oraz baza kosmiczna [czyżby „przypadkowe" podobieństwo do Buried in Time? – Frogger]. W każdym z tych miejsc musisz rozwiązać kilka mniej lub bardziej banalnych zagadek.

Sterowanie odbywa się za pomocą listy komend (otwieranie, pchanie, zamykanie) umieszczonej razem z inwentarzem w dolnej części ekranu. Za pomocą myszki poruszasz bohaterem i wydajesz mu polecenia. Gdy skierujesz kursor na jakiś przedmiot i ukaże się jego nazwa – oznacza to, że bierze udział w zabawie.

Oprawa graficzna Nocy jest znośna (jak na polską grę). Poruszasz się po obszarach ukazywanych z różnej perpektywy. Dobry efekt psuje, niestety, beznadziejne wykonanie postaci. Urozmaiceniem gry są animacje, ale także nie najwyższej jakości (za to jest ich dużo).

Grę Noc chcę polecić wszystkim początkującym graczom z powodu wielu banalnych zagadek. Powinna to być także atrakcyjna oferta dla wszystkich, mających problemy z angielskim. Bariera językowa staje się coraz wyższa, zwłaszcza że w najnowszych zachodnich grach przygodowych często zrezygnowano zupełnie z napisów.

R.R.



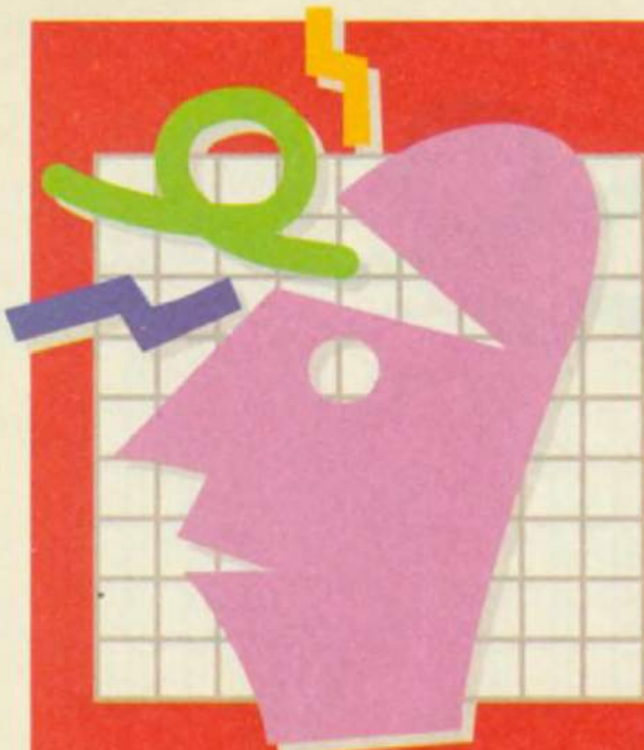




Produkcja i dystrybucja: Avalon

NOC
Avalon 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	50%
Dźwięk	55%
Ogółem	55%



LANG-master Starter Kit

O konieczności nauki języków innych niż polski nikomu nie trzeba przypominać. Bo to się, panie, tak porobiło, że języki insze rozumić trza. Amen. Stąd sens istnienia takich programów jak LANGMaster Starter Kit.

Tytuł może nieco mylić – to nazwa całej serii i nie każdy zestaw przeznaczono dla początkujących. Opisywany przeze mnie produkt jest adresowany do średnio zaawansowanych. Już sama wielkość opakowania wzbudza szacunek, a i zawartość jest bogata: pięć krążków CD, słownik oraz książki. Są to specjalnie przygotowane adaptacje klasyki: opowiadania sir Arthura Conan Doyle'a (w rolach głównych Sherlock Holmes i dr Watson, rzecz jasna), „Dracula" Brama Stokera oraz opowiadanie (kryminał) Philipa Prowse'a, stylizowane wyraźnie na Chandlera.

Mimo znacznego uproszczenia tekstu, adaptacje wykonano zręcznie i traci się niewiele z oryginalnego klimatu i fabuły. Ponadto wszystkie zostały pomyślane tak, aby całość użytych w tekście sformułowań znalazła się w dołączonym słowniku. Płyty CD to komputerowe odbicie wzmiankowanych wyżej tytułów. Książki można czytać samemu, mogą to robić lektorzy, istnieje wreszcie opcja „kino" – tekst czytany przez lektorów, na dodatek ilustrowany. Od czasu do czasu narracja wzbogacona jest dodatkowymi odgłosami w tle. Lektorów słucha się po prostu z przyjemnością, gorzej ma się sprawa z obrazkami. Rekordy bije tutaj „Dracula" – debilne twarze głównych bohaterów nadają książce klimat nieco surrealistyczny.

Po każdym rozdziale możemy (choć nie musimy i chwała za to) pomęczyć się trochę nad ćwiczeniami. Twórcy programu główkowali uczciwie, żeby użytkowników specjalnie nie katować. Czy im się udało – to inna sprawa. Niektóre zadania są przyjemne, inne – sztampowe, a czasem irytująco mechaniczne, ale w tej dziedzinie trudno odkrywać Amerykę. Istnieje również możliwość udzielania odpowiedzi przez mikrofon – komputer ocenia wówczas wymowę.

LANGMASTER STARTER KIT

Dr. Lang Group Ltd. 1995
PC CD-ROM

Grafika	55%
Dźwięk	75%
Ogółem	**80%**



Dołączony do zestawu słownik języka angielskiego zawiera około 40 tys. słów (podano także wymowę każdego z nich). Ciekawie skonstruowano sposób wyszukiwania wyrazów – można pytać nie tylko o pojedyncze słowa, ale i o całe zwroty, a także (co się nie zawsze zdarza) o różne formy, np. czas przeszły czy liczba mnoga.

Podstawowym plusem programu (i generalnie wszystkich tego

typu) jest nacisk na kontakt z językiem mówionym – na płytach znajduje się 50 godzin odtwarzanego przez lektorów tekstu. Możliwość zapoznania się z wymową każdego wyrazu ze słownika to korzyść, jakiej nie daje nawet najlepszy klasyczny zestaw do nauki języka. Dodajmy do tego łatwy sposób obsługi programu, polską wersję językową wszystkich poleceń i programu instalacyjnego, doskonałą jakość dźwięku oraz możliwość dołączania innych książek (ponad dwadzieścia tytułów), a otrzymamy ciekawą propozycję dla wszystkich pragnących zgłębić tajniki języka angielskiego. Pewnym zgrzytem jest cena zestawu – ponad pięćset złotych. Ochładzając tym samym powszechny zapał do nauki, pozwalam sobie zakończyć życzeniem: hew e najs dej. Kaprene – wu?

Piotr Lewandowski

Wymagania sprzętowe: 386SX, 4 MB RAM, Windows 3.1, CD-ROM.

Offensive



Gry Command & Conquer i Warcraft są bardzo popularne. Dlatego inne firmy chcą wykorzystać pomysł, stworzyć coś podobnego i nieźle zarobić. Oczywiście, gra musi się na tyle różnić, aby nie zostać posądzonym o plagiat... Firma Ocean wpadła na doskonały pomysł, aby przenieść akcję z fantastycznych światów do rzeczywistości. W ten sposób powstała gra Offensive, która bazuje na historii II wojny światowej – walkach na froncie zachodnim w latach 1944-45.

Niestety, wykonanie gry pozostawia wiele do życzenia. Oprawa graficzna jest dobra, gdy bierzemy pod uwagę widok terenu, ale kiepska w przypadku oddziałów. Sterowanie po prostu koszmarne... Jeżeli porówna się Offensive z C&C czy Warcraftem, rzuca się także w oczy prymitywizm scenariusza. Nie musimy tutaj niczego zbierać, nie możemy produkować... Zadania są czysto wojskowe – zdobycie lub utrzymanie terenu.

Dobry, choć nie do końca przemyślany pomysł, zepsuty przez koszmarne wykonanie. Offensive można ocenić tylko w jeden sposób: niewypał.

(at)Random



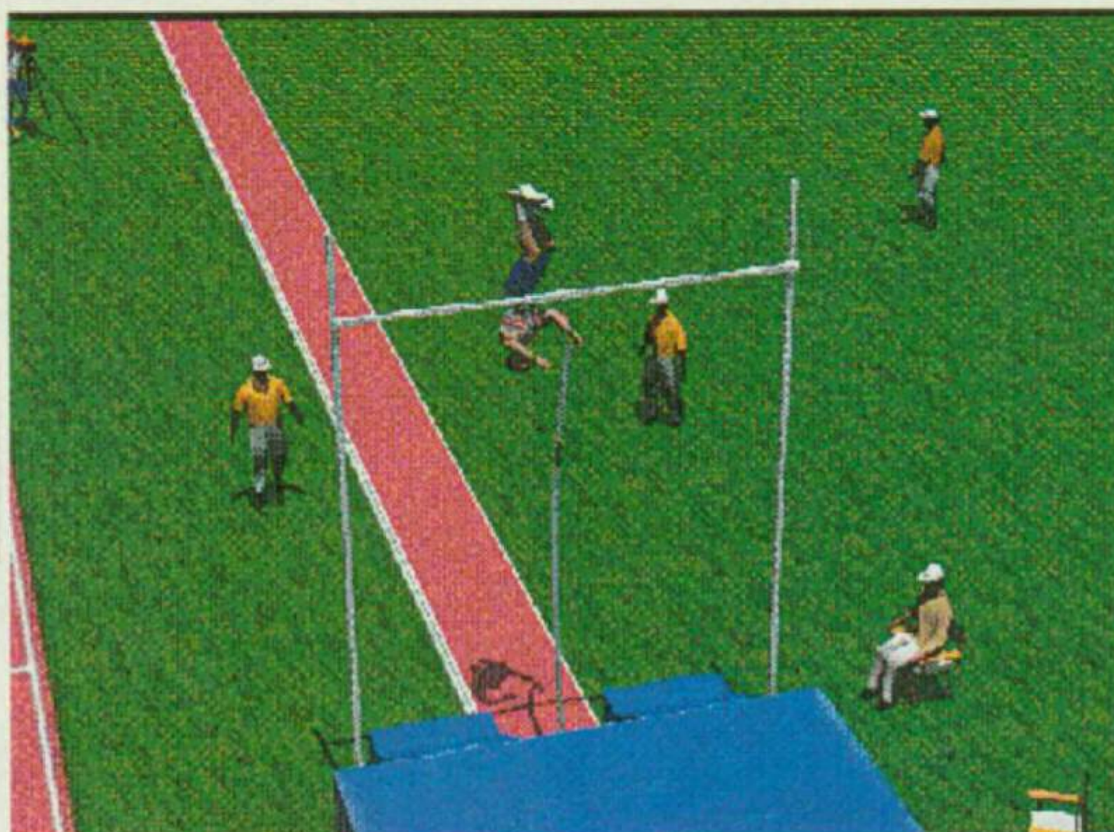
OFFENSIVE
Ocean 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	60%
Dźwięk	65%
Ogółem	**50%**





Olympic Games



US Gold już przed igrzyskami wykupił prawa wyłączności na posługiwanie się oficjalnym emblematem „Atlanta 1996" w grach komputerowych. Teraz próbuje rozbudzić w nas podobne emocje, co podczas sportowego święta. Choć w Olympic Games nie można toczyć walk na tatami czy zapaśniczej macie, my, rodacy Renaty Mauer, będziemy mogli spróbować swych sił w polskiej specjalności, jaką ostatnio stało się strzelanie.

W OG walczy się o medale w 15 dyscyplinach sportu. Wszystkie dogłębnie testują umiejętności gracza w posługiwaniu się klawiaturą (lub joystickiem). I tak na przykład: by wygrać stumetrówkę trzeba jak najszybciej wciskać raz po raz dwa różne klawisze; by nie strącić poprzeczki w decydującej próbie skoku wzwyż, będziemy musieli wziąć rozbieg (patrz sprint) i w odpowiednim momencie wybić się sprzed materaca (odpowiedni klawisz w odpowiednim momencie). Metody sterowania zawodnikami w poszczególnych dyscyplinach zostały tak dostosowane, aby o wyniku ich wysiłków decydowały te cechy, które są charakterystyczne dla danego sportu: szybkie machanie kończynami i taktyka (pływanie), technika i precyzja (skok w dal), wytrzymałość i technika (podnoszenie ciężarów)



Oprawa gry jest przyzwoita. Ani nie wzbudza zachwytu, ani też nie odrzuca na kilometr. Atutem gry jest natomiast komentarz doświadczonego radiowca, Alana Greena.

W OG przewidziano trzy „tryby gry": Olympic, Arcade i Challenge. Zaproszenie trójki znajomych i wciśnięcie ikony z tym trzecim napisem jest równoznaczne z rozpoczęciem totalnej sportowej wojny. Wśród wrzasków, krzyków i wypowiadanych klątw rzadko się rozpoznaje, czy przeciwnik wymachuje młotem, dyskiem, oszczepem, joystickiem czy klawiaturą. Olympic Games, jak zresztą wszystkie gry sportowe, okazuje się smaczniejszy, gdy się go konsumuje w towarzystwie.

Kristoff

Dystrybucja: Mirage Software

OLYMPIC GAMES
Silicon Dreams/
US Gold 1996
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika 70%
Dźwięk 65%
Ogółem 75%

Gex

To byłaby zupełnie zwyczajna platformówka. Nawet można by powiedzieć, że słaba, gdyby nie jeden szczegół. Ale zacznę od małej podróży w przeszłość.

Dawno, dawno temu była sobie taka gierka na Amigę o nazwie Flood. Sterowało się w niej czymś, co przypominało ośmiornicę w goglach narciarskich (to był właśnie Flood). Ów stwór mógł chodzić po ścianach i po



suficie. Dzięki temu Flood był grą jedyną w swoim rodzaju. Poza tym miał najzabawniejsze zakończenie, jakie w życiu widziałem.

No dobrze, powiecie, ale jak się to ma do Gexa, który po pierwsze jest na PC, a po drugie jest jaszczurką o imieniu Gex, a nie ośmiornicą w goglach narciarskich? A tak się ma, że Gex też może chodzić po ścianach i po suficie. Niby nic, ale zapewniam Was, że dzięki temu gra jest całkowicie inna od wszystkich platformówek, w jakie graliście do tej pory.

Fabuła jest skrajnie idiotyczna. Gex chodzi sobie po różnych kanałach telewizyjnych i zbiera piloty do odbiorników TV. Jak zbierze, to ma dostęp do następnej stacji i następnego telewizora.

Gex oprócz przylepiania się do ścian może także machać ogonem i to wcale nie z radości – to jego jedyna broń. Ma też bardzo lepki język, którym może łapać bonusy.

Tak więc Gex jest przyjemny i obfituje w ciekawe pomysły. Ma też całkiem ładną grafikę i całkiem ładne dźwięki, ale – niestety – całkiem nieładne wymagania. Przede wszystkim działa tylko pod Windows 95. Gdy zobaczyłem Gexa, fala pierwotnej nienawiści do „Framug 95" powróciła ze zdwojoną siłą. Na dzień dobry „Pentium 75 recommended". Gex brzydki nie jest, ale nie ma w nim absolutnie niczego, co mogłoby usprawiedliwiać żałośnie powolne działanie. Z tego powodu musiałem zaniżyć ocenę za grafikę. Przykre, ale nic się nie da poradzić. Możemy tylko pogratulować Billowi największego



sukcesu marketingowego, jaki widziała historia komputerów.

Zooltar DOSowiec







UEFA Champions League

Liga Mistrzów to zjawisko niezwykłe, jedyne w swoim rodzaju. Miałem wielką przyjemność na żywo obserwować cztery jej mecze i zaiste – nie przypominam sobie równie emocjonujących przeżyć (chociaż Puchar UEFA też ma swój urok...). Niestety, grze komputerowej sygnowanej znakiem Champions League nie udzieliło się nic z tej magii.

Wykonanie – dobre. Jako intro mamy filmik, który rozpoczyna relacje telewizyjne ze spotkań Ligi Mistrzów i jest to rzadka okazja, by go obejrzeć w całości, nie dowiadując się przy okazji, kto jest sponsorem widowiska. Rozgrywka prezentowana jest na poziomie pierwszego FIFA Soccer, czyli bez rewelacji. Odgłosy i komentarz takie sobie.

Niestety, aspekt czysto boiskowy powoduje, że włos się na głowie jeży. Po pierwsze, pole gry jest za małe, bramki też – rozgrywka przypomina futbol halowy, tempo zbyt wysokie. Po drugie, w grze jest kilka kolosalnych błędów, z których najmniejszy to schematyzm myślenia komputera i w ogóle – symulacji futbolu. Przykład: można spokojnie „kręcić kółeczka” z piłką na 11. metrze przed bramką, w nieskończoność uciekając obrońcy, podczas gdy dwaj pozostali i golkiper stoją, obserwując z zainteresowaniem nasze poczynania. Inna ciekawostka: pierwsze spotkanie, które rozegrałem w Champions League zakończyło się hokejowym wynikiem 4:14 (po 5 minutach czasu rzeczywistego!). Przyznaję, jeszcze nigdy w żadnej grze piłkarskiej nie przegrałem tak wysoko! Dlaczego tak się stało? Ano, gros goli zostało strzelonych przez maszynę z odległości jakichś 30–35 metrów, z ostrego kąta, spod linii bocznej boiska – przy biernej postawie bramkarza! Postanowiłem więc poszukać własnego „systemu”. I znalazłem! Następny mecz wygrałem 16:3... Jak to się stało? Otóż okazuje się, że należy strzelać na bramkę z koła na środku boiska(!). Piłka kozłuje wtedy przed bramkarzem i puszcza on „szmatę”...





Oczywiście, po tych dwóch doświadczeniach (wielokrotnie wypróbowanych) dałem sobie spokój z Champions League. Czary goryczy dopełnił fakt, że po włączeniu opcji „przepisy UEFA” nie można zacząć gry ze środka boiska bez faulu bądź straty piłki... A tak! I komputerowi też się to nie udaje!

Jak widać, UEFA Champions League w wersji komputerowej to gniot i niewypał. Dziwne tylko, że w tworzeniu tego chłamu brała udział firma Krisalis, zasłużona dla gier piłkarskich, m.in. dzięki słynnemu Manchester United Premier League.

Alex



UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Krisalis/Phillips 1996
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	65%
Dźwięk	55%
Ogółem	29%

Assault Rigs

Panie, panowie, czapki z głów. Ogłaszam dzień żałoby narodowej. Uczcijmy minutą ciszy firmę Psygnosis i jej nową grę Assault Rigs. Jest to bowiem niewypał tak koszmarny, że aż nie wiem – śmiać się czy płakać. Proszę sobie wyobrazić strzelaninę, w której jeździ się śmiesznym, wektorowym czołgiem pomalowanym w śmieszne, kolorowe ciapki. Strzelaninę, w której trzeba się poruszać po labiryntach o najbardziej pstrokatych i niestonowanych kolorach, jakie oglądało oko ludzkie. Dodajcie do tego śmieszne, metaliczne dźwięki oraz budzące śmiech, kanciaste, wektorowe robociki strzelające trójkątnymi wektorowymi pociskami. Na koniec dorzućcie niską rozdzielczość i to w najgorszym jej wydaniu. Straszne, nie?



No dobra, już nic więcej nie dodam, bo będziecie mieli koszmary. Przejdę natomiast do szczegółów technicznych. Do wyboru mamy kilka rodzajów czołgów (o ile te kwadratowe pudła można w ogóle nazwać czołgami). Różnią się od siebie prędkością jazdy i jakością uzbrojenia. Gdy już wybierzecie wehikuł, wjeżdżacie na pierwszy etap. Po ukończeniu dostaje się kod do następnego i tak dalej, aż do urzy... przepraszam, do znudzenia. Po drodze można zbierać różne przedmioty (lepszą amunicję, różne bajery do swojego czołgu itp). Na przeszkodzie stawać będą różne hmmm, rzeczy – niestety, nie wiem jak je lepiej określić. Takie wektorowe świństewka ruszające się lub nie i strzelające. Każda plansza ma inny wystrój, jednak zęby bolą od samego patrzenia.

Chyba wystarczy, w tej grze nie ma już nic więcej. Na tym kończę i żegnam się nieutulony w żalu.

Frogger

Dystrybucja: CD Projekt



ASSAULT RIGS
Psygnosis 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	10%
Dźwięk	30%
Ogółem	20%

Spełnij swoje marzenia
SONY

Sony wynalazcą Twoich dyskietek!

Sony to wynalazca rewolucyjnych dyskietek 3.5-calowych, gwarantujących najwyższą jakość i całkowite bezpieczeństwo Twoich informacji! Weź udział w promocji i kup 10 HD. W prezencie otrzymasz dyskietkę z grą komputerową SimTower lub SimEarth firmy Maxis. Zakup 20 dyskietek Sony oznacza, że dwie dyskietki z grą SimCity 2000 lub Marty Mouse należą do Ciebie.

Nie czekaj! Wybierz Sony i poznaj pasjonujący świat Twoich nowych gier.
Promocja zaczyna się 1 listopada i trwa do momentu wyczerpania się zapasów promocyjnych dyskietek.

MAXIS

SIM CITY 2000

SIM TOWER

SIM EARTH

MARTY MOUSE



PROMOCJA

+HD

z grami od Sony w prezencie

GamblerClub – Nowy początek

GamblerClub, elitarna organizacja zrzeszająca prenumeratorów Gamblera została powołana z myślą o tym, aby jak najbardziej uprzyjemnić i ułatwić swoim członkom życie. Stąd też brały się liczne zniżki, darmowy wstęp na targi i inne oferty.

Idąc z duchem czasu postanowiliśmy przebudować formułę GamblerClubu. Przestajemy drukować ofertę IPS, choć w dalszym ciągu kontynuujemy sprzedaż wysyłkową dla członków klubu. Należy zadzwonić do IPS, spytać o cenę, następnie standardowo wypełnić zamówienie i przesłać je do nas.

W ramach rozbudowy oferty planujemy znaczne rozszerzenie sieci sklepów GamblerClubu, oferujących zniżki dla naszych prenumeratorów. W ten oto sposób członek klubu będzie mógł dalej korzystać ze zniżek, ale na miejscu, w sklepie, z którego zawsze korzystał.

Tak więc gorąco zachęcam do wstąpienia w szeregi GamblerClubu. Niedowiarków nawet nie próbuję przekonywać, sami zobaczą, jak rozwinie się i uatrakcyjni nasza oferta w najbliższych miesiącach.

Alex

Komunikat ZiP Soft

Przypominam: choć nasz wspólny konkurs już się zakończył, każdy, kto do końca roku prześle pod adresem firmy kartę rejestracyjną Phobos '99, wypełnioną w sposób wskazujący na ukończenie gry, ma szanse wylosować nagrodę!

Sklepy GamblerClubu

OPOLE
HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)

HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)

WARSZAWA
IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z co najmniej 10% upustem w stosunku do ceny w księgarni.

WROCŁAW
Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656
Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Uwaga! Specjalna oferta IPS!

Abuse
Cybermage
DIG
F-14 Gold
GP Manager
INCA
Last Dynasty
Machiavelli the Prince PL
Shivers
Space Bucks
Space Quest 6
This Means War! PL

Wszystkie gry w cenie tylko 36,60 zł każda (zawiera VAT).

Alfabetyczny spis ogłoszeń w numerze



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 1599-318121-136 przesłać do redakcji.

Cena numeru 5/95 wynosi 2 zł 30 gr (23 tys. zł),
cena numerów od 10/95 do 12/95 – 2 zł 60 gr (26 tys. zł),
cena numerów od 1/96 do 3/96 – 3 zł (30 tys. zł)
cena następnych – 3 zł 30 gr (33 tys. zł).

Kupon ważny do 30.11.1996 r.

5/95 10/95 12/95 1/96 2/96 3/96 4/96 5/96 6/96 7/96 8/96 9/96

Imię i nazwisko lub nazwa firmy ....

Adres ....

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.



GAMBLERIADA

25 – 27 PAŹDZIERNIKA

HALA TORWARU

III TURNIEJ MORTAL KOMBAT

Najszybsze maszyny
STARZY MISTRZOWIE
kontra
NOWE TALENTY
Sobota, 26 X

Zgodnie z tradycją ogłaszamy wszem i wobec, że w sobotę, 26 października, o godz. 12.00 rozpoczyna się III Turniej Mortal Kombat. Szykujcie się po raz kolejny na krew, pot i łzy – czas na zmagania tytanów!

Walki toczyć się będą na potężnych maszynach, dostarczonych przez głównego sponsora Turnieju, firmę TCH Systems. Wśród nagród m.in. Ultimate Fighting Machine oraz CD-ROM 8×, ufundowane przez firmę Tornado.

Przybywajcie zobaczyć, jak walczą najlepsi!

Sponsorzy Turnieju:

TCH SYSTEMS
ul. Rostafińskich 4
02-593 Warszawa
tel: (48-22) 48-71-72
fax: (48-22) 48-12-06
e-mail: info@tch.waw.pl
www: http://www.tch.waw.pl



Komputery TCH Systems można podziwiać z bliska na stoisku Gamblera.

Tornado
00-957 Warszawa
ul. Kierbedzia 4
skr. poczt. 61
tel. (0-22) 40-01-03, 40-21-71



CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel./fax (0-22) 25-07-03, 25-82-02

TURNIEJ VIRTUA FIGHTER 2

Sega Saturn
Najlepsi zawodnicy
Piątek, 25 X



Tego dnia na Arenie spotkają się ci, którzy odważyli się przystąpić do Wielkiego Turnieju Virtua Fighter 2. Będą walczyć o miano Mistrza i Główną Nagrodę – 32-bitową konsolę Sega Saturn, ufundowaną przez firmę Bobmark, dystrybutora produktów Segi w Polsce.

Obiecujemy Wam widowisko, którego długo nie zapomnicie. Bądźcie na Arenie w piątek 25 października, w samo południe.

Wybiła godzina próby!

Wyłącznym sponsorem turnieju jest firma
Bobmark International j.v.
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel. (0-22) 38-05-02

FORMULA I GRAND PRIX



Najszybsze samochody
Najpotężniejsze komputery
Najlepsi kierowcy
Najwyższe wymagania

W **niedzielę**, 27 października, zapraszamy wszystkich na Arenę – dokładnie o godz. 12.00 zapłonie zielone światło i pierwszych siedmiu mistrzów kierownicy rozpocznie wyścig, transmitowany na żywo na specjalnym, wielkim ekranie.

Zmagania toczyć się będą na komputerowych odpowiednikach bolidów Formuły I – potężnych maszynach firmy TCH Systems.

UWAGA!
I Ty możesz spróbować!

Zgłoś się na stoisko Gamblera w sobotę i przyłącz do wyścigu!

Głównym sponsorem turnieju jest firma
IPS Computer Group
Największy w Polsce wydawca oprogramowania na nośnikach multimedialnych, dystrybutor gier komputerowych światowych producentów, m.in. Electronic Arts, Virgin, MicroProse, Sierra On-Line.

GAMBLERIADA



PLAN TARGÓW

1. Gambler
2. Windpol
3. Świat Gier Komputerowych
4. Microsoft
5. Lukas Toys
6. Groteka
7. Bobmark
8. IPS Computer Group/ LiComp
9. CD Projekt
10. Optimus Bis
11. Mirage Media, Eidos, Ocean
12. Digital Multimedia Group
13. Computer Graphics Studio
14. Avax
15. L.K. Avalon
16. Lanser
17. Gry Komputerowe
18. Master
19. Wydawnictwo MAG
20. Ar–Wal
21. User
22. Micronik
23. Popowato
24. Union Systems
25. MarkSoft
26. Greit (Informacja)

NA ARENĘ

STOISKA NA TAFLI

13 14 15 9 16 12 8 11 10 9 7 A R E N A 1 8 2 3 4 9 5 6



Srebrny ekran



Optikonkurs ruszył. Dzięki firmie Optimus Bis z Częstochowy, nowemu dystrybutorowi gier, nasi Czytelnicy będą mogli przez 6 kolejnych miesięcy zmagać się w nowym konkursie. W każdej kolejnej edycji do wygrania będzie pięć najnowszych hitów, sprzedawanych przez naszego sponsora – jako dystrybutor gier firm Time Warner Interactive i Mindscape, Optimus Bis rozpoczął swoją działalność od wydania na polskim rynku znakomitej Return Fire i równie dobrej Megarace 2. Co miesiąc będzie też można wygrać joystick lub głośniczki.

Na zwycięzcę w klasyfikacji łącznej czeka fantastyczna nagroda: komputer multimedialny firmy Optimus. Jego konfiguracja będzie dopasowana do obowiązujących za pół roku (kiedy poznamy zwycięzcę) standardów, wiadomo jednak, że nie będzie to maszyna słabsza niż Pentium 100 z 16 MB RAM, CD-ROM 6×, dyskiem twardym 1,2 GB oraz dobrą kartą muzyczną i graficzną – słowem, wymarzony sprzęt dla profesjonalnego gracza. Zdobywca drugiej nagrody otrzyma kolorową drukarkę atramentową firmy Lexmark, natomiast za zajęcie trzeciego miejsca przyznamy dobrą 16-bitową kartę muzyczną. Następnych dziesięć pozycji będzie premiowanych grami dystrybuowanymi przez Optimus Bis. Warto chyba zagrać?

Czas na objaśnienie pierwszej edycji Optikonkursu. Zadanie jest łatwe. Na tej stronie znajduje się 10 screenów z 10 gier. Trzeba podać, z jakich gier pochodzą te screeny. Dla ułatwienia dodam, że większość obrazków była już publikowana na łamach naszego periodyku. Uprzedzam też, że część z nich to screeny z tzw. cut-scenes, a nie samej rozgrywki. Życzę powodzenia i czekam na odpowiedzi.

Alex





















Kupon Optikonkurs 1

Imię ....

Nazwisko ....

Dokładny adres ....

....

....

Wiek ....

ODPOWIEDZI ....

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

A oto regulamin konkursu:

1. ***Pytań jest 10. Pytania 1–3 za 1 punkt, pytania 4–6 za 2 punkty, pytania 7–9 za 3 punkty, a pytanie 10 warte jest 5 punktów (można więc zdobyć aż 23 pkt.).***
2. ***Honorujemy tylko pełne odpowiedzi na dane pytanie. Jeśli odpowiedź składa się z kilku części i choćby w jedej z nich zostanie popełniony błąd, to przyznamy 0 punktów.***
3. ***Konkurs będzie trwać przez 6 numerów. Wyłącznym sponsorem nagród w naszym konkursie jest firma Optimus Bis, ul. Kopernika 10/12, 42-200 Częstochowa, tel. (0-34) 65-29-74.***
4. ***Po zakończeniu konkursu, jeśli kilku czytelników zdobędzie jednakową liczbę punktów, o kolejności zwycięzców zadecyduje losowanie.***
5. ***Odpowiedzi będziemy przyjmować tylko na załączonym tu kuponie (można zrobić ksero), w kopertach z dopiskiem „Optikonkurs 1", bądź na pocztówkach z naklejonym kuponem. Ostateczny termin nadsyłania odpowiedzi do tego numeru mija 25 listopada (decyduje data stempla pocztowego).***

REAKCJE REDAKCJI

Na początek słów kilka tytułem wstępu. W wielu Waszych listach powtarzają się niektóre tematy: sprawa obecności lub nieobecności Mangi na łamach Gamblera, konflikty amigowe i konsolowe oraz pytania o to, jaki komputer kupić. Odpowiem na to ostatnie: jeżeli nie ogranicza Was kasa (he, he), to radzę kupić Pentium 120 (co najmniej i niech Was Bóg broni przed kupowaniem P75), 16 MB RAM, dwumegabajtową kartę graficzną w standardzie PCI (np. S3). Do tego CD-ROM o sześciokrotnej prędkości, dysk twardy 1 GB i jakaś 16-bitowa karta dźwiękowa (np. AWE 32). Niestety, trzeba będzie również zainstalować „zbrodnię przeciw ludzkości", czyli Windows 95, z prostego powodu – coraz więcej gier pracuje tylko w tym środowisku. I jeszcze jedna ważna sprawa: jeżeli macie kłopoty z zakupieniem Gamblera CD, to nie z winy redakcji, lecz molocha pod nazwą „Ruch". Zainteresowanie krążkiem przerosło nasze najśmielsze oczekiwania i na przyszłość wytłoczymy go w znacznie większym nakładzie. Jednocześnie przypominamy, że najpewniejszą i najwygodniejszą drogą otrzymywania Gamblera CD jest jego prenumerata. Nie prowadzimy sprzedaży wysyłkowej Gamblera CD!

DEFEKACJA DO KIBLA

Szanowna redakcjo Gamblera, wkurzył mnie i cholernie zniesmaczył artykuł pod tytułem „Klub Miłośników Defekacji". Ktoś, kto dopuszcza taki artykuł do druku, powinien przemyśleć swoje życie, a później zrezygnować z funkcji redaktora i zostać cieciem w jakiejś instytucji. Pomijając już powtarzające się słownictwo, takie jak cytuję: ...go w kiblu, ...szczotki do kibla, ...usiąść na kiblu, srać, obsrać, wysrać. Nie jestem jakimś tam profesorem Miodkiem, ale wierzcie mi, że to człowieka razi. Rozumiem, że autor może pisać co chce, ale – ludzie – jest jakaś granica przyzwoitości. (...) Nie to, że to obraża moje uczucia czy, że czytają to dzieci – to mnie nie obchodzi. Po prostu są rzeczy bez smaku, które nie pasują, aby je umieszczać na łamach gazety i rozpowszechniać.

Michał Górecki

Zwyczajem każdej redakcji jest trzymanie wspólnego frontu. Czyli brudy pierzemy na kolegiach i dywanikach u szefostwa, a przed Czytelnikami tworzymy monolit. W wypadkach ekstremalnych trzeba odejść od tego zwyczaju.

[– – – –] [Tutaj don Pedro odszedł od tego zwyczaju, więc mu wyciąłem i sam się włączam – Alx.]

Wspomniany tekst wzbudził, nawet w łonie Redakcji, sporo kontrowersji. Jedni śmiali się do łez z tego krążącego po Internecie, a spolszczonego przez jednego z naszych redaktorów, kawałka. Inni (w tym don P. i moja skromna osoba) nie byli nim zachwyceni.

Podobnie rozłożyły się głosy Czytelników, odzywające się żywo zarówno z grupy tych uszczęśliwionych, jak i tych wściekłych. Ze swej strony muszę tylko powiedzieć, że, ahem, materia w której, ahem, obraca się autor, jest nieco, ahem, śliska.

Czego by nie powiedzieć, brak było pod wspomnianym tekstem komentarza redakcji. W przyszłości będziemy się koncentrować na tematach równie wariackich, ale mniej, ahem, śmierdzących.

Tu Alex skończył.

WOLNOĆ TOMKU W SWOIM DOMKU

Hej, list ten nie ma szans na List Miesiąca (ach, to pismo), jednak będzie długi [został skrócony – don Pedro] i mam nadzieję, że zostanie poważnie potraktowany. Sprawa pierwsza dotyczy pana Jedynaka [list w numerze 9/96 – dop. red.]. Nie pozywajmy kogoś do sądu za użycie krzyża. W tym wypadku służył on jako symbol o zupełnie innym znaczeniu dla artysty. Poza tym jest to terroryzowanie niewierzących, gdyż w ten sposób zabraniamy im wolnego przedstawiania własnych myśli i uczuć. Oprócz tego sam znak może oznaczać dwie odmienne rzeczy, jak np. swastyka będąca godłem III Rzeszy oraz buddyjskim znakiem szczęścia. Na koniec jeszcze jedno pytanie: czy pana Jedynaka nie bulwersuje pijaństwo i inne gorsze rzeczy wśród katolików? Sprawa druga to przemoc w grach. Krew mnie zalewa, gdy ktoś mówi, iż trzeba wprowadzić cenzurę na wszystkie gry. Rozumiem ograniczenie wiekowe, ale zakazywać sprzedaży gier ze względu na brutalność? Przecież agresja to druga natura człowieka! Czy aż tak się tego boimy? (...)

Pawlarz Żeglarz

Z wolnym wyrażaniem swych myśli sprawa nie jest taka prosta. Chodzi jeszcze o to, aby nie urazić ani nie obrazić innych ludzi. Teraz prosty przykład: nazywam kogoś Ci bliskiego „k*.*", dając w ten sposób przykład wolnego przedstawiania własnych myśli i uczuć. Czy w tym wypadku będziesz równie liberalny?

Natomiast agresja jest NIESTETY drugą naturą człowieka, choć zgadzam się, że człowiek pozbawiony zupełnie agresji nie będzie w stanie poradzić sobie w życiu. W każdym z nas tkwi zarówno dr Jekyll, jak i Mr Hyde i wydaje mi się, iż trzeba się starać, aby dr. Jekylla było znacznie, znacznie więcej. A co do Twojego charakteru pisma, to wybacz szczerość, ale jest rzeczywiście paskudne.

Nie ma się jednak czym martwić. Od kiedy zacząłem pisać na komputerze mój charakter pisma przypomina babilońskie hieroglify.

KONSOLE WOLĘ

Zacznę od sprawy nurtującej mnie od dłuższego czasu, a mianowicie PSX. W numerze sierpniowym rozgorzała debata na temat zalet i wad PSX i nagromadziło się w związku z tym wiele mitów i niedomówień. Debata całkowicie słuszna, bo daje pojęcie o skali zainteresowania PSX, jak i konsolami w ogóle. Po pierwsze, nie mogą być stosowane żadne półśrodki (żadne tam dwie, trzy kolumny). Jeżeli możecie pisać elaboraty o komiksach, to i możecie poświęcić więcej miejsca na konsole. Po drugie, PSX-ów jest w Polsce więcej. Ja sam kupiłem swoją konsolę w byłym NRD (Gorlitz), wykorzystując bliskość granicy i wiem, że robi tak masa ludzi z Jeleniej Góry, Wrocławia czy innych miast i miasteczek, gdzie do granicy można dojechać w miarę szybko. Ma to zaletę w postaci ceny (399 DM), jak i oprogramowania (w Gorlitz naliczyłem 35 gierek), które jest też tańsze średnio o kilkaset tysięcy. Po trzecie, „oficjalni dystrybutorzy" to lipa. Sam znam dwie firmy, które sprzedawały PSX po 1000 złotych w momencie, kiedy Lanser z Elbląga sprzedawał za 1560 złotych, a niemiecki oddział Sony sprzedawał każdemu, kto wyłożył forsę na blat i nic nie wiedział o „oficjalnym dystrybutorze". Po czwarte, kącik wymiany gier na PSX to genialny pomysł. Nie ma co konsultować się z prawnikami, trzeba po prostu to zrobić. W Londynie widziałem dwie wypożyczalnie z grami do PSX (tak jak wideo), więc kącik i zastanawianie się nad nim jest śmieszne tym bardziej, że nie chodzi o handel hurtowy, ale o wymianę i nie piratami, a orygina-

PROSTO Z POWODZI

Super, że w końcu moja gazeta będzie wychodzić z CD. To jest odjazdowe, czadowe i w ogóle niesamowite. Panowie, jesteście najlepsi! Skoro piszę ten list, to gryzie mnie jedna sprawa: Manga. Od razu zastrzegam, że też lubię mangowe filmy, ale czy Gambler to pismo o filmach rysunkowych czy o grach? Sam podtytuł wyjaśnia wątpliwości: miesięcznik elektronicznych szulerów, a nie miesięcznik maniaków Mangi. Błagam, nie róbcie tak jak konkurencja, która za chwilę przestanie pisać o grach, a zajmie się całkowicie Mangą i będzie nosić tytuł Secret Manga. (...) To wygląda tak, jakbym chcąc dowiedzieć się wiadomości ze świata kupował Playboya, a chcąc pooglądać gołe panienki kupował Wyborczą. Jeszcze jedna sprawa i będę kończył, bo na polu leje już dwa dni, a mnie zaczyna dach przeciekać. A mianowicie to, że na Waszą płytkę mogliście wsadzić coś poza playable demosami gier. Jakieś news ze screenami itp. Poza tym więcej jajcarskich tekstów. Najbardziej podobał mi się ten o Strongholdzie z nr 0. Właśnie dla takich tekstów kupuję Gamblera. Kończę, bo mi chałupa za chwilę odpłynie.

Piotrek

Przede wszystkim głęboko współczujemy, że mieszkasz na terenie, na którym Pan Bóg postanowił wybudować jeden wielki basen. A może południe Polski zmienia się w Krainę Deszczowców? W takim wypadku nie martwcie się! Don Pedro przyjedzie do Was rządzić długo i sprawiedliwie. W każdym razie mam nadzieję, iż Twe ukochane zwierzątka (komputer, myszka, monitor) albo ocalały, albo chociaż nauczyły się pływać. A teraz do rzeczy. Gambler CD z samymi playable demos to celowe zamierzenie rednacza (czyli nadnercza), który postanowił zapełnić krążek tylko wartościowymi programami, a nie robić tak jak gazety ładujące na płytki, co im tylko wpadnie w ręce, aby tylko upchać te 600 megsów. Może na następnym krążku pojawią się news ze screenami, lecz zawsze przede wszystkim będzie on robiony z myślą, abyście sobie POGRALI, a nie pooglądali. Manga budzi kontrowersje, ale mogę Was zapewnić, że do tego tematu jeszcze wrócimy. Nie może ona na razie liczyć na stały kącik, ale postaramy się coś jeszcze na ten temat napisać.

MANGA AGAIN

Piszę do Was w sprawie Anny von Dracula i Bany, które uważają, iż w Gamblerze powinien być kącik mangowy. Ja też tak uważam i również jestem fanką Mangi. Natomiast zupełnie nie zgadzam się ze zdaniem don Pedra, który pisze: „czy wyobrażacie sobie, ile Gambler musiałby mieć stron, abyśmy chcieli pisać o wszystkim, co interesuje naszych Czytelników?". Nie ma sensu, aby Gambler pisał o tym, czego w Polsce jest bardzo dużo (muzyka, sport, bo jest dużo gazet o tych tematach). Natomiast Mangi jest w naszym kraju bardzo, bardzo mało i dlatego w Gamblerze powinien być mangowy kącik. Don Pedro pisze, że kiedyś poruszyliście już ten temat. Jeśli tak, to podajcie, w którym numerze. A skoro raz napisaliście artykuł o Mandze, to moglibyście to zrobić jeszcze raz.

S.K.

Artykuł o Mandze został opublikowany w Gamblerze nr 2/95 (autor Robert Korzeniewski). Pozostałe problemy – przeczytaj odpowiedź na list „Prosto z powodzi".

Reagował jedyny i samopowtarzalny don Pedro z Krainy Dumania

...łami. Jeśli nie wierzycie, sprawdźcie w niemieckim Video Games. W każdym razie wierzę, że jeżeli w niemieckim prawodawstwie jest to możliwe i nie szkodzi prawom autorskim, a w Anglii są wypożyczalnie, to w Polsce Wy możecie zrobić taki sam kącik. Wiecie, kim są prawnicy?

Roke

Co to jest: tysiąc prawników na dnie morza? Odpowiedź: dobry początek. Niestety fakt, iż pewne rzeczy dopuszczalne są w Anglii czy Niemczech nie świadczy o tym, iż tak samo będzie w Polsce. Natomiast bardzo się cieszę, że istnieje prywatny, mały handel między Polską a Niemcami. W końcu konkurencja jest motorem postępu i firmy, chcące wydusić z klienta jak najwięcej kasy, muszą spuszczać z tonu. Konsole będą miały na łamach Gamblera coraz więcej miejsca (tak jest!), a kiedyś może nawet powstanie specjalna wkładka konsolowa (może nawet w niedalekiej przyszłości). Wszystkim zagorzałym fanom Amigi dziękuję za listy. Wszelkie epitety, groźby i pomówienia przeczytałem z uwagą i radością. Niestety, w tym numerze nie znalazło się miejsce dla żadnego proamigowego czy antyamigowego listu. Może to i dobrze, bo czasem wypada odpocząć od tego sympatycznego tematu. Wszystkich miłośników Amigi mogę zapewnić, że już w którymś z najbliższych numerów Gamblera opublikujemy dyskusję zatytułowaną „Dlaczego Amiga jest najlepsza na świecie?", a wypowiedzą się w niej znani od lat amigowcy. Niestety, muszę Was zmartwić. Nie przewidujemy dyskusji pod tytułem „Dlaczego ZX Spectrum jest najlepsze na świecie?". Przypominam o trwającym konkursie na List Miesiąca (spośród Listów Miesiąca wybierzemy List Roku). W listopadzie nagrodę otrzymuje kol. Roke za list Konsole Wolę, a jest nią gra ESPN Extreme Games oczywiście na PSX, o którym była mowa w liście.

JAK PISAĆ OPISY GIER?

Podstawowym problemem przy opisywaniu gry jest określenie jej rodzaju. Gry dzielimy na sześć podstawowych gatunków: zręcznościówki, symulatory, strategiczne, Rolno–Plewowe, kwestowe, logiczne. W wyniku wieloletniego przebywania we wspólnych pudełkach namnożyło się także sporo mieszańców typu: zręcznościowo-strategiczny symulator lub gatunków specjalnie przystosowanych do pewnych środowisk, jak np. strzelanki (są to zmutowane zręcznościówki, w których nie cały joystick, lecz tylko jego czerwone partie spełniają ważną dla gry rolę).

Ale odejdźmy od teorii gier, od tego są odpowiednie encyklopedie, a zajmijmy ich opisywaniem. Podstawowym problemem jest umiejętność używania więcej niż 500 słów, mgliste choćby pojęcie o gramatyce i składni oraz znajomość specyficznego języka. Taki slang zależy od typu gry – gdy opisujemy **strzelanki** dobrze jest przeczytać kilka ludlumów, macleanów lub chociaż obejrzeć film z Arnim, Sylwkiem, Predatorem lub innym tego typu aktorem charakterystycznym. Gdy podstawowe komendy wojskowe są nam znane, a krwawe zdanka typu „Flaki walały się po całej dżungli, a Sam zmieniał magazynek za magazynkiem" leją się z nas jak wymioty na dobrej, wiejskiej zabawie, możemy już opisać ponad połowę dostępnych obecnie gier, nie bojąc się niezrozumienia czytających.

Jeśli od maleńkości lubiłeś sklejać samolociki, aby potem móc je z radością wywalać przez okno, masz predyspozycje do opisywania tzw. **symulatorów**. Na pewno trzymasz w domu książki o lotnictwie, „Dywizjon 303" i kilka numerów „Magazynu Lotnika–Amatora". Przydadzą Ci się w Twej działalności. Opisywanie symulatorów wymaga jednak wyższego wtajemniczenia pisarskiego: opis kształtuje się według złotych zasad pisania wypracowań, tj. trzeba go wyposażyć we wstęp, rozwinięcie i zakończenie. We wstępie można opisać dążenia ludzkości do latania (około 4 tysięcy lat) lub ograniczyć się do historii najnowszej lotnictwa. W każdym razie wstęp to około 1–2 strony. Potem przechodzimy do meritum sprawy, przepisując dane techniczne i proces technologiczny (można też zamieścić krótki rys historyczny) każdego rodzaju broni, jaki jest używany w danym symulatorze – bardzo przydatne będą wyżej wspomniane wydawnictwa. Następnie wymieniamy nazwę aktualnie opisywanego symulatora i skrupulatnie porównujemy go ze wszystkimi poprzednimi, od „Tomahawka" zaczynając. W zależności od naszych ambicji przyjmujemy dwa sposoby oceniania symulacji – te realistyczne, w których sam start wymaga wciśnięcia w określonej kolejności około 20 klawiszy możemy nazwać „czymś dla koneserów o wyrobionym smaku", natomiast te, przy których spędziliśmy kilka ostatnich dni rozgramiając setki przeciwników, opisujemy jako wspaniałe, choć niezbyt realistyczne gry. Na koniec możemy podać wszystkie tipsy umożliwiające granie i skonkludować, że tylko wersja na komputer Indygo nie wykazuje niedostatków graficzno–animacyjnych.

Gry strategiczne. Ten typ gier został wymyślony dla osobników niewyżytych politycznie i wojskowo. Ponieważ jest to bardzo specyficzny typ ludzi – połączenie ambicji Napoleona i mentalności urzędnika państwowego – należy odpowiednio ich zachęcić do kupienia gry, która ma być czymś w stylu psychicznej dmuchanej lali. Zaczynamy opis od obrugania typowego gracza komputerowego – prymitywa, zdolnego naciskać tylko fire w joysticku. Pół strony w tym stylu powinno dobrze nastawić do nas czytającego snoba. Należy pamiętać, by każdy pean na cześć realiów w grze kontrapunktować łatwością obsługi. Niech biurowy gracz nie odniesie wrażenia, że po otwarciu jakiegoś menu przez tydzień będzie się z niego wycofywał. Opisy grafiki niestety na ogół odpadają, co dość zubaża długość opisu, ale można na przykład podać kilka gotowych strategii (niekoniecznie sprawdzając ich skuteczność), no i dokładnie wytłumaczyć każdą ikonę oraz angielskie komunikaty. Podsumowanie też można rozwiązać dwutorowo – albo chwalić realizm, albo epatować ciekawością i niepowtarzalnością każdej kolejnej próby ukończenia gry. Jeśli nasz Bonaparte dotrwał do tego miejsca, to i tak chwyci każdy bałach.

Największą elokwencją muszą wykazać się autorzy opisów gier **role–playing**. Daje to duże możliwości objętościowe, ale wymaga też posiadania ponadpodstawowej ilości megabajtów wyobraźni. Bardzo wskazana jest też umiejętność prawidłowej odmiany nazw typu Arra'khor'n, Eranunia itp. Opis rozpoczynamy od owiania czytającego tak zwanym „klymatem". „Klymat" taki może wytłumaczyć niedostatki graficzne i dźwiękowe – można zatem nawet największy graficzny shit nazwać „zamierzeniem artystycznym". W dalszej części opisujemy krok po kroku sposób przejścia gry, wplatając weń – dla utrzymania „klymatu" – zwroty typu „miecz błysnął w słońcu... z kocią zwinnością... chędożyć" itp. Opis typu „step by step" jest niezbędny, gdyż nawet jeśli grafika i dźwięk stoją na cywilizowanym poziomie, logika jest na ogół barbarzyńska. Grę podsumowujemy zgrabnym „Niech bogowie/Bóg/Moc będzie z Tobą".

„Questy". Opisy tych gier przedstawiają podobny stopień trudności co role–playing, choć ze względów czysto warsztatowych są sporo łatwiejsze. Nie wymagają „klymatu", natomiast opis krok po kroku znów jest niezbędnie potrzebny, gdyż choć grafika i dźwięki naśladują cywilizację, logika jest nadal barbarzyńska. Ewidentne idiotyzmy w scenariuszu tuszujemy, wskazując ogromne poczucie humoru autora, ilustrując to wicami z więziennych lat tegoż. Na szczęście, została udoskonalona komunikacja z graczem, przez co zamiast podawać gotowe angielskie zwroty do gry wystarczy podać, które z proponowanych przez komputer rozwiązań jest prawidłowe. Wygląda to tak: „szósty pokój na lewo sprzątaczka 1, 1, 3, 2; bierzemy jej sztuczną szczękę i udajemy się do drzwi naprzeciwko. Chłopiec hotelowy 5, 7, 3, 8 i w zależności od naszych zainteresowań Y lub N (przy tym pierwszym oglądamy krótką animowaną sekwencję, nie mającą wpływu na przebieg akcji). Wychodzimy z pokoju i opróżniamy kieszenie z telewizora, dmuchanej kaczuszki i budzika..." Na koniec, utrzymując logiczną konsekwencję opisu, oznajmiamy czytelnikowi, że ta część danego questa (one zawsze chodzą stadkami) jest szablonowa i identyczna z poprzednimi, w związku z czym ze zniecierpliwieniem czekamy na następną.

Gry logiczne. Za grę logiczną, wbrew ogólnej opinii, mogłaby uchodzić prawie każda gra, gdyby spełniała dwa warunki – była sensowna (zachowanie ciągłości przyczynowo–skutkowej) i nie miała opisu. O ile to pierwsze czasami w grach się zdarza, to drugi warunek odnosi się tylko do gier, w których opis „step by step" jest niemożliwy, np. Tetris. Ponieważ opis ograniczający się do podsumowania grafiki i dźwięku jest z natury swej koszmarnie krótki, sięgamy do doświadczeń z opisywania symulatorów i na pierwszych stronach plwamy jadem na typowych niskoczołych graczy, poruszamy problem piractwa w Polsce, recenzujemy oglądany właśnie film lub piszemy list otwarty do znienawidzonego wroga.

To tyle, jeśli chodzi o opisywanie gier. Oczywiście temat nie został całkowicie wyczerpany, ale rozwiązanie go pozostawiam Szanownym Czytelnikom – jako literaturę pomocniczą proponuję wszystkie obecnie działające pisma komputerowe...

Adam Nakonieczny

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna plyta glowna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, zlacze 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika w jezyku polskim.

5P75/8/850	2 449
5P100/8/850	2 645
5P120/8/1080	2 822
5P133/8/1080	3 106
5P150/16/1080	3 527
5P166/16/1080	4 017
5P200/16/1080	4 331

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5x860X-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4P133/4/528	1 587
5P75/8/850	1 832
5P100/8/850	2 008

Komputery Harvard

CPU AMD 5x860X-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4H133/4/528	1 400
5H75/8/850	1 596
5H120/8/850	1 920
5H133/8/850	2 175

Monitory

GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	744
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	764
GoldStar 14" SVGA kolor z glosnikami	764
GoldStar 15" SVGA kolor	1 058
GoldStar 15" SVGA kolor z glosnikami	1 097
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR	1 371
Bridge 17" 1280x1024 0.28 mm OSD	1 803
SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR	2 342
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR	2 734
SAMSUNG 20" CFG9637L NI/LR	4 204

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4.
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki.

7210 P75/8/840	4306
9220 P100/8/840	5096
7220 P100/8/1000	4865
5220 P100/8/840	6453
7230 P120/8/1000	5180

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi	772
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min.	625
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min	990
820Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB	1193
870Cxi, 600 dpi, 8 str/min, 512 kB	1418
1600C, 600 dpi, 8 str./min, 512 kB	3567
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1507
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2609
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3190
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4073
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4590
Kabel Centronics	5
Color Kit Deskjet 600	123

IBM Aptiva



CPU Pentium 120/133/150/166/200 MHz, 12/16 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Crystal SB compatible/IBM Mwave combo soundcard, CD-ROMx8, 14"/15" color monitor, active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide, MS Works 4, MS Creative Writer.

P120/12/850/14"	5128
P133/16/1600/15"	6325
P150/16/1600/15"/faxmodem	7333
P200/16/2000/17"/faxmodem	9900

Tulip

CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, EIDE HDD, 1MB PCI, klawitura, mysz, monitor kolorowy 14" LR PnP.
DOS 6.2/WfW 3.11 lub Windows 95PL.

dt5-100/8/850/14"	4411
dt5-100/8/1200/14"	4897
dt5-120/16/1200/14"	5436
dt5-133/16/1200/14"	5943
dt5-166/16/1200/UTP/14"	7219

Oprogramowanie

Microsoft

Ms 3D Movie Maker Win 95	111
Ms Ancient Lands 1.0 Cd	131
Ms Beethoven 1.1 Cd	82
Ms Bookshelf 1995 For Win 95 Cd	86
Ms Bookshelf 1996 For Win 95	107
Ms Bookshelf Cd+Ms Works Win95	221
Ms Cinemania 1996 Win	78
Ms Composers Collection F.Win	135
Ms Creartive Writer Cd	45
Ms Dinosaures Win Cd	78
Ms Encarta 1996 For Win	90
Ms Encarta 96 World Atlas	139
Ms Fine Artist	61
Ms Flight Simulator	53
Ms Flight Simulator 5.1 /Hawai	74
Ms Fury 3 1.00 For Win 95 Cd	98
Ms Magic Schol Bus - Solar System	53
Ms Magig School Bus - Human Body	53
Ms Magic School Bus - Oceans Cd	119
Ms Musical Instruments	90
Ms Schubert 1.0 Cd	82
Ms Strauss 1.0 Cd	82
Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom	90
Ms Wine Guide 1.0 Cd Rom	82

Sony

Sony Cd Psx Descent	153
Sony Cd Psx Gex	146
Sony Cyberspeed	148
Sony Playstation	**819**

Nintendo

Nintendo Biker Mice From Mars	168
Nintendo Jordan Adventure	111
Nintendo Judge Dredd	209
Nintendo Killer Instinct	184
Nintendo True Lies	213
Nintendo Yoshis Island	168
Nintendo Konsola SN+DKC	570

Game Boy



Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Gameboy Konsola	182
Gameboy Alleyway	61
Gameboy Blues Brothers	83
Gameboy Donkey Kong Land	93
Gameboy Mario & Yoshi	79
Gameboy Micro Machines	131
Gameboy Mr.Do	83
Gameboy Super Mario Land 2	98
Gameboy The Smurfs	117

Programy Edukacyjne

Atlas Świata Cd-Cartall	57
Attica European Video Atla	114
Attica World Cup Soccer Ency-	114
Bernard Of Hollywoods Marlin	57
Dk Encyclopedia Of Science	117
Dk History Of The World	119
Dk My First Dictonary	82
Dk The Way Things Work	135
Dk Ultimate Sex Guide	110
Essent.Coll.-Bussines	86
Euro Plus Professional Pack	343
Euro Plus Business English	193
Euro Plus Level 2	180
Euro Plus Level 3	180
Historia Europy	70
Historia Świata	57
Interactive Alphabet	61
Longman Interactive English	286
Proste Drogi Cd	70
Syracuse Language Ang+Voi.Rec	82
Syracuse Language English 4-9	58
Video English	106

Gry

11-Th Hour	98
A.T.F Cd	107
Accross The Rhine	102
Alladin Activity Center	124
Allied General Mcr Mac	114
Alone In The Dark Trilogy	143
Angel Devoid Mcr Mac	102
Angel Devoid Pcr	91
Anvil Of Dawn	115
Bad Mojo-Zycie Karalucha	94
Buried In Time	110
Caesar II	107
Chronomaster	111
Command & Concuer	115
Crusader No Remorse	110
Cyber Judas	94
Cyvilization 2	107
D	123
Druid	100
Duke Nukem 3D	111
Formula 1 Grand Prix 2	112
Gabriel Knight II	139
Game Gun	139
Knights Chase	111
Last Dynasty	102
Lords Of The Realm	57
Magic Carpert 2	107
Megapack 4.	111
Normality	107
Need For Speed GOLD	**135**
Offensive	111
Peter Rabbit No Of Garden	89
Prisoner Of Ice	102
Quake	**167**
Raven Project	81
Red Rhino Cd	57
Ripper Cd	107
Road Warrior Quarantine II	86
Shellshock	96
Shivers	102
Shockwave	93
Silent Hunter	123
Space Bucks Cd	107
Su 27 Flanker	123
Su 27 Flanker (Dos)	126
Swat Police Quest	115
Thunderhawk 2 Firestrom	119
US Navy Fighters Gold	93
Warcraft II Expansion Pack	66
Warcraft II	119
Wetland Cd	102
Witchhaven Cd	102
World Rally Fever	98
Macintosh	☎

Joysticki

Thrustmaster PFCS2	423
Wingman Light	66
Thunder Pad	56
QJ PC 215 Flight Pro	24
QJ PC 241	111
QJ PC 242 Flight Force	152

Myszy

Ms Easyball (Serial)	**135**
Dexxa Maxstick	28
Mitsumi Ecm-S 3102 PS/2	16
Mouseman Radio	245
Mouseman Upgrades Serial	106
Ms Home Mouse 1.0	78
Pilot Mause serial/PS2	74
Trackman Marble	261

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.



Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie.
Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostarcza Servisco. Koszty przesyłki pokrywa zamawiający.
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

płyty CD-ROM po polsku!



ALBION

TOP GRY - 25 zł

Seria TOP GRY stanowi zestaw siedmiu doskonałych płyt CD-ROM z których każda zawiera kilkadziesiąt najnowszych gier (650 MB!!!) ze wspaniałą grafiką i dźwiękiem m.in. doskonałe, trójwymiarowe gry wirtualne, przygodowe, strategiczne, fantasy, zręcznościowe, arkadowe, logiczne, symulatory ....



Każda płyta zawiera ciekawy i łatwy w obsłudze system menu oraz opisy programów i gier w języku polskim. Programy na płytach w wersjach shareware, freeware, public domain i playable demo.

MULTIMEDIALNY KATALOG PŁYT CD-ROM

NOWOŚĆ

- Kilka tysięcy płyt CD-ROM z polskimi opisami
- Wyszukiwanie płyt wg tytułu lub producenta
- Dodatkowa grupa "Płyty polskie"
- Drukowanie opisów
- Możliwość automatycznego przeglądania opisów
- Podział płyt na kategorie
- Akcje wspomagane dźwiękiem
- Muzyka w tle
- Dodatek pt. "Co to są multimedia?"
- Przejrzysty system pomocy.





39zł



PROGRAMY I GRY DLA DZIECI - 25 zł
Programy i gry dla najmłodszych: nauka alfabetu, języka angielskiego, hiszpańskiego, geografii, muzyki, matematyki... oraz mówiące książeczki, śmieszne historyjki, kolorowanki, znane postacie z bajek, dinozaury na wesoło, zabawy słowne i wiele wspaniałych gier w wersjach shareware i playable demo, m.in. takie hity jak Alladin, The Lion King, Ulica Sezamkowa czy Wacky Wheels. Wszystkie programy uruchamiane są bezpośrednio z CD.



GRY I ZABAWY DLA NAJMŁODSZYCH - 25 zł
Zestaw gier dla dzieci, w których brak jest przemocy i brutalności m.in. gry przygodowe, labiryntowe, zręcznościowe, puzzle, tetris, wyścigi samochodowe oraz wspaniałe trójwymiarowe gry wirtualne z doskonałą grafiką i dźwiękiem. Można również pobawić się w strzelanie do baloników, budowanie figur, rozwiązywanie zagadek, rysowanie i kolorowanie czy też zagrać w szachy.

NOWOŚCI !!!



GRY STRZELANKI - 25 zł
Znajdziesz tu najlepszą broń na stresy w pracy, w domu i problemy z teściową. Kilkadziesiąt wybranych gier w wersjach shareware i playable demo. Do wyboru m.in. takie hity jak: COMET BUSTERS!, TC SPACE FIGHTER, FLAK ATTACK.

PROGRAMY UŻYTKOWE 1-3 - 25 ZŁ
Kilkadziesiąt najowszych programów przydatnych większości użytkowników komputerów m.in. bazy danych, notatniki, kalkulatory, programy do biura, szkoły i domu, astrologiczne, projektowanie wykresów i schematów organizacyjnych, przeglądarki zdjęć, kalendarze, edytory, pamiętniki, biznes, katalogi, odtwarzacze płyt CD-Audio. Część 3 zawiera pełną wersję polskiego programu "mikroOS".



GRY KARATE - 25 zł
Płyta zawiera dziesiątki emocjonujących walk z najgroźniejszymi przeciwnikami świata żywego i fantazji. Jest to przegląd wszystkich stylów walki z użyciem broni i bez. Wszystkie gry w wersjach shareware i playable demo.

NOWOŚCI !!!



PROGRAMY BIUROWE - 25 zł
Kilkadziesiąt starannie wybranych programów dla biura i domu m.in. programy obliczeniowe, arkusze kalkulacyjne, bazy danych, programy finansowe.... Znaleźć tu można również najnowsze polskie programy biurowe i finansowe oraz poradnik podatnika!!!



GRY W KARTY - 25 zł
Kilkadziesiąt najbardziej znanych gier w karty na komputer. Można tu znaleźć pokera, kanastę, pasjanse i wiele innych. Płyta przeznaczona zarówno dla początkujących jak i zaawansowanych miłośników kart. Dodatkowo został umieszczony polski program objaśniający zasady najbardziej popularnych gier w karty.



PROGRAMY GRAFICZNE - 25 zł
Najlepsze, wyselekcjonowane programy graficzne zarówno dla profesjonalistów jak i amatorów do przeglądania, konwertowania i przetwarzania grafiki, m. in. takie hity jak: PAINT SHOP PRO V3.12, JASC MEDIA CENTER V2.0 i GRAPHIC WORKSHOP.



WIN 95 KOLEKCJA PROGRAMÓW UŻYTKOWYCH - 25 zł
Kilkadziesiąt programów użytkowych pod WINDOWS 95, przydatnych zarówno w domu jak i w pracy, m. in. bazy danych, edytory, programy graficzne, do INTERNETU, dla dzieci, dla kolekcjonerów... i wiele innych. Dodatkowo program „Jak radzić sobie z WINDOWS 95".



WINDOWS 95 PROGRAMY NARZĘDZIOWE - 25 zł
Kilkadziesiąt programów narzędziowych przeznaczonych dla 32-bitowego systemu Windows 95. Dzięki zawartym na płycie programom możesz zmienić wygląd Twojego systemu oraz przetestować podstawowe jego ustawienia. Wiele problemów z urządzeniami w Twoim komputerze rozwiążesz bez młotka i obcęgów. Dodatkowo umieszczono program „Jak radzić sobie z WINDOWS 95".



GRY WYŚCIGI - 25 zł
Kilkadziesiąt najlepszych gier wyścigowych - Formuła I, gokardy, motocykle, szybkie samochody a nawet wyścigi konne. Gry przygotowano w wersjach shareware i playable demo. Wśród propozycji m. in. takie hity jak: SCREAMER, TRACK ATTACK i SLIPSTREAM 5000.



ODKRYJ INTERNET - 25 zł
Najnowsze programy dla INTERNETU m. in. do komunikacji z INTERNETEM, tworzenia stron WWW, obsługi protokołu TCP/IP, zbiór programów FTP, TELNET, NATSCAPE. Dodatkowo polski program „Odkryj INTERNET", a w nim: podstawowe zagadnienia, problemy i ich usuwanie, co to jest i jak się połączyć z INTERNETEM i wiele innych...



GRY PRZYGODOWE - 25 zł
Kilkadziesiąt wspaniałych gier przygodowych z opisami po polsku! Dzięki tej płycie możesz wcielić się w wielu znanych bohaterów oraz poznać tajemnice miast, labiryntów i nieznanych krain. Znajdziesz tu najlepsze przygodówki m.in.: SHIVERS, ZORK NEMEZIS, VIKINGS.



WINDOWS 95 GRY - 25 zł
Zestaw wyselekcjonowanych gier przygotowanych specjalnie pod WINDOWS 95. Wspaniała rozrywka na wiele godzin. Dodatkowo umieszczony został program „Jak radzić sobie z WINDOWS 95".



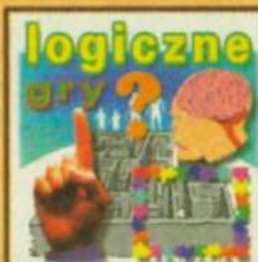
WIN 95 DLA DZIECI - 25 zł
Programy i gry przygotowane specjalnie z myślą o najmłodszych przeznaczone dla Windows 95, m.in. programy do nauki alfabetu, kolorowanki, znane postacie z bajek oraz wiele wspaniałych gier bez brutalności i przemocy. Dodatkowo program „Jak radzić sobie z WINDOWS 95".

CENY Z VAT

GRY PLANSZOWE - 25 zł
Kilkadziesiąt wybranych gier planszowych, które mogą dostarczyć rozrywki na wiele godzin. Szachy, warcaby, mah-jong to gry, które możesz opanować. Dodatkowo na płycie znajduje się multimedialny polski program do nauki najbardziej znanych gier planszowych!!!



GRY LOGICZNE - 25 zł
Kilkadziesiąt wybranych gier logicznych dla DOS, WINDOWS, WINOWS 95. Są to głównie gry, w których siła intelektu decyduje o zwycięstwie. Dodatkowo polski program „Test na inteligencję".



GRY SPORTOWE 25 ZŁ



PROGRAMY MULTIMEDIALNE 25 ZŁ



PROGRAMY NARZĘDZIOWE 25 ZŁ



GRY TETRIS 25 ZŁ



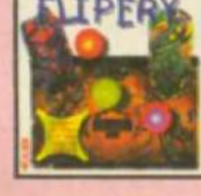
KOLEKCJA DŹWIĘKÓW 1/2 25 ZŁ



DŹWIĘK - PROGRAMY UŻYTKOWE 25 ZŁ



FLIPERY 25 ZŁ



SUPERMEDIA GOLD,5 25 ZŁ



SYMULATORY 25 ZŁ



ZAPOWIEDZI:
GRY DLA KAŻDEGO 1-10, MULTIMEDIALNY ALBUM ROŚLIN, MULTIMEDIALNY ALBUM ZWIERZĄT

GRY WIRTUALNE 25 ZŁ



PROGRAMY EDUKACYJNE 25 ZŁ

JĘZYKI OBCE 25 ZŁ

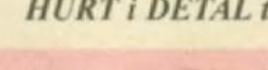
oraz OBNIŻKA CEN !!!

między innymi:

2700 True Type Fonts	25	I can Spell	39
Angielski dla Każdego	150	Image Library 1,2,3	19
Animals San Diego Zoo	35	Space Hugh	135
Arcade Action	35	Multimedia Music Box	19
Art History Encyclopedia	25	My Talking Dictionary	39
Atlas Świata	69	NBI Live 96	135
Chopin PL	109	Proste Drogi	85
Clipart Library	19	Puzzle Mania Game	19
Collection of Cars	25	Textures & Backgrounds	29
Collection of Horror&Fantasy	25	Duke Nukem 3D	135
Dinosaurs	35	OS/2 Master	19
DOOM II Explosion	35	World of DTP	35
Encyklopedia Kosmosu	109	World of MPEG	35
Encyklopedia Przyrody	69	Websters Encyclopedia'96	59
Settlers II	138	Linux Programs	29
Fun & Games 13-16	19	C++ Resource for Source	29
FX Fighter	129	Supermedia 1-3 PL	14,90
Historia Świata	69	Erotyka	od 20

Poszukujemy dystrybutorów, hurtownie, sklepy, księgarnie. Wysokie rabaty!!!

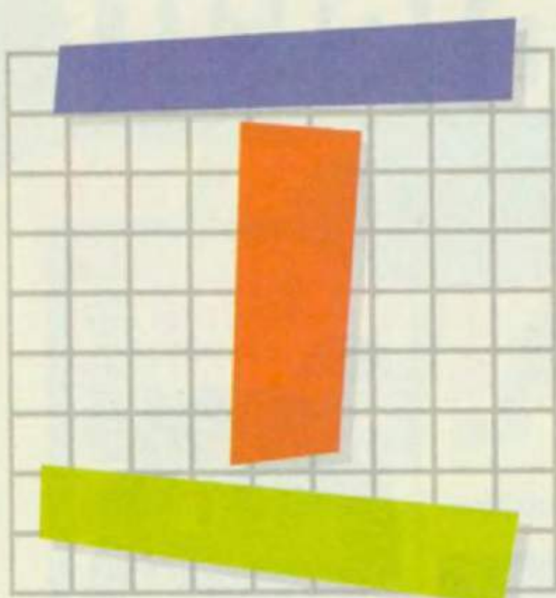




ALBION MPC

tel. (071) 44 20 77 w. 237, tel./fax w.238
Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
HURT i DETAL także sprzedaż wysyłkowa

SKLEP: Dom Handlowy „Kameleon", I piętro
KATALOG WYSYŁAMY BEZPŁATNIE.



KARTY MAGII



Jeszcze 2–3 lata temu można było wyznaczyć, jeśli ktoś lubi bawić się w statystykę, ogólny podział rynku gier w Polsce (pomijamy tu rozrywki typu szachy, gry planszowe, łamigłówki itp.). Do pierwszej, najliczniejszej grupy należeli entuzjaści gier komputerowych, do drugiej zaś – wyznawcy dopiero kształtującego się u nas rynku klasycznych gier fabularnych (Warhammer, pierwszy system fabularny przetłumaczony na język polski, ukazał się w naszych sklepach dopiero w 1994 r.). W tym właśnie okresie na Zachodzie pojawiła się pierwsza gra karciana w konwencji fantasy – **Magic: The Gathering.** Jej sukces był oszałamiający – do tej pory sprzedano ponad miliard egzemplarzy kart, zaś kolejne dodatki i rozszerzenia cieszą się wciąż zainteresowaniem nabywców. Jest to sukces tym większy, że MTG była pierwszą tego rodzaju grą na rynku, prekursorem całej rzeszy naśladowców i konkurentów.

Kart opisanie

Fantastyczne gry karciane w niczym nie przypominają tradycyjnego brydża ani klasycznych gier fantasy. W MTG gracze wcielają się w postacie potężnych czarodziejów, próbujących, na drodze eliminacji konkurenta, przejąć kontrolę nad starożytną Dominią. Większość kart podzielona jest na pięć kolorów, symbolizujących jasną i ciemną stronę bytu, naturę oraz żywioły wody i ziemi. Gracze mają do swej dyspozycji magiczne artefakty i czary, w określony sposób wpływające na przebieg rozgrywki – można np. zranić konkurencyjnego czarodzieja lub wprowadzić do walki różnego rodzaju potwory. Do ich użycia niezbędna jest mana, magiczna moc uzyskiwana dzięki specjalnym kartom lądów. Gra podzielona jest na rundy, w trakcie których wykonuje się te same czynności – pobranie karty ze stosu, wyłożenie na stół karty lądu i zadeklarowanie rzucenia czaru i/lub zaatakowania przeciwnika potworami będącymi aktualnie do dyspozycji. Po zakończeniu rundy inicjatywę przejmuje przeciwnik, który reagując stosownie do okoliczności może podjąć skuteczny atak lub obronę. Wszystkie działania są limitowane ilością many, jaką czarodziej ma do dyspozycji. Każda siła, reprezentowana w grze, czerpie magiczną energię z lądów odmiennego rodzaju, w związku z czym zachodzi konieczność „specjalizacji" – przeciętna talia składa się z kart jednego, dwóch, rzadko trzech kolorów. Wyjątkiem od tej reguły są jedynie karty artefaktów, mogące korzystać z many dowolnego rodzaju (koloru).

Jeśli konkurencyjny czarodziej zostanie pozbawiony 20 Punktów



Słowo od dystrybutora

Magic: The Gathering nadal zajmuje pozycję niekwestionowanego lidera wśród systemów karcianych. Na rynku polskim w roku 1996 liczba sprzedanych kart do MTG prawdopodobnie przekroczy granicę miliona. Limitowany dodatek do MTG, Alliances, odniósł nie spotykany do tej pory sukces komercyjny (kilkadziesiąt milionów kart sprzedanych w ciągu zaledwie trzech miesięcy). Zamówienia od dystrybutorów na najnowsze rozszerzenie – Mirage – wymusiły na WoTC podwojenie liczby drukowanych kart. Ponadto MTG 4th Ed. ukazało się w języku japońskim i koreańskim, odnosząc na tych rynkach sukces i trafiając w gust odbiorców azjatyckich. Liczba sprzedanych kart do gier Wizards of the Coast prawdopodobnie przekroczy w tym roku magiczną granicę 2 miliardów, a liczba wzorów kart osiągnęła 1680. Na rok 1997 zapowiedziano piątą edycję MTG, która w zamierzeniach ma wyrównać siłę poprzednich edycji i dodatków. Rok 1997 będzie też rokiem wejścia MTG na rynek chiński (via Singapur). Jeżeli to zamierzenie się powiedzie i system przyjmie się chociaż wśród jednej tysięcznej odbiorców posługujących się tym językiem, to wydawcy MTG mogą spać spokojnie do końca swoich dni.
Jeszcze słów kilka o pieniądzach. Pula nagród w tegorocznych mistrzostwach świata w MTG wyniosła 500 tys. USD. W przyszłorocznych zostanie podwojona. Wielu młodych i starszych graczy uczyniło rozgrywki w MTG głównym źródłem swoich dochodów. W USA rozgrywane są turnieje przypominające turnieje tenisowe, może nie z takimi nagrodami finansowymi, ale dla przeciętnego zjadacza chleba w Stanach wystarczająco wysokimi, by zacząć kompletować swoje talie.
Z innej beczki: wielkim miłośnikiem MTG jest Bill Gates, twórca Microsoftu. Jest on też posiadaczem wszystkich wzorów kart, łącznie z najdroższą kartą Black Lotus, kosztującą 300 USD.
Na listopad lub grudzień Wizards of the Coast zapowiada premierę gry Battletech, reklamowanej jako najbardziej dynamiczny system (czytaj: wygrzew) od początku historii gier karcianych.

Grzegorz Szulc

Od redakcji: Grzegorz Szulc jest jednym z szefów Wydawnictwa ISA, polskiego przedstawiciela Wizards of the Coast, i jednocześnie od lat niekwestionowanym autorytetem w dziedzinie systemów karcianych.

Rage

Każdy z graczy kontroluje stado wilkołaków. Zadaniem stron jest zdobycie określonej liczby Punktów Zwycięstwa, uzyskiwanych dzięki wypełnianiu specjalnych misji lub w walce z innymi Garou. Szczególna nienawiść wilkołaków „zarezerwowana" jest dla Żmij (Wyrm), będących wcieleniem zła, najpotężniejszego przeciwnika. Rage oparty jest na popularnym systemie fabularnym Werewolf: The Apocalypse, który niebawem ukaże się w Polsce nakładem Wydawnictwa MAG. Oprócz zestawu podstawowego do gry Rage dostępne są dwa dodatki (The Umbra i The Wyrm), w których znajdują się nowe karty oraz rozszerzenia standardowych zasad.
(R. Nowocień)
Producent: White Wolf

Spellfire

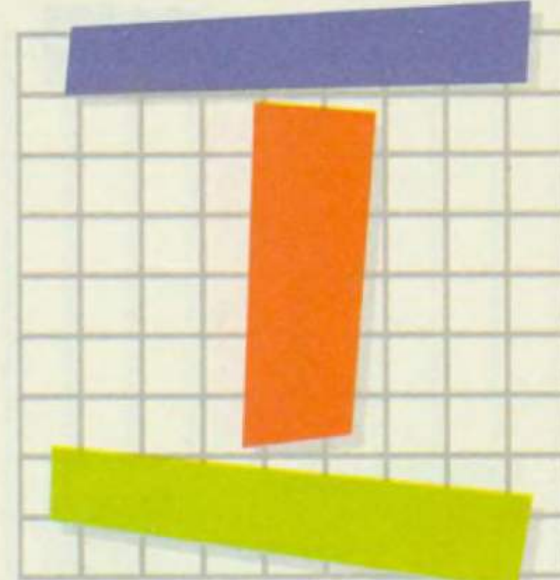
W tej grze wykorzystano najbardziej znane ilustracje związane z systemem fabularnym Advanced Dungeons & Dragons (AD&D). Niestety, z powodu złego układu graficznego ilustracji i nie najlepszych zasad Spellfire nie wywołał większego odzewu w gronie potencjalnych klientów. (R. Nowocień)
Producent: TSR

Życia – walka jest wygrana. Aby jednak mieć szansę na zwycięstwo, należy nauczyć się sztuki prawidłowego układania swojej talii. Jeśli bowiem np. włożymy do niej zbyt mało lądów, to w decydującym momencie pojedynku zabraknie nam many do zagrania najsilniejszych czarów lub potworów. W odwrotnej sytuacji ryzykujemy, że przez większość gry stół zajmować będą jedynie karty pomocnicze, przy równoczesnym braku atutów „na ręku" (rozpoczynamy zabawę mając 7–8 kart, na początku każdej swojej kolejki dobierając jedną ze stosu). Dodatkową komplikacją jest fakt, że niektóre kolory kart są szczególnie „predestynowane" do walki ze sobą (np. biały i czerwony). Dlatego też, mimo prostych zasad rozgrywki, nie istnieje idealny układ kart, wygrywający wszystkie pojedynki, zaś wielość ich wzorów gwarantuje niepowtarzalność każdego starcia. Gracze wciąż poszukują idealnego rozwiązania, „przebudowując" swoje talie, odrzucając słabsze ich zdaniem karty i dołączając nowe.

I tu właśnie kryje się jedno z głównych źródeł sukcesu Magic: The Gathering – w ciągłym poszukiwaniu nowych kart. W podstawowej talii do gry otrzymujemy bowiem (oprócz instrukcji i kilkunastu lądów) losowo wybrane karty w różnych kolorach, nie przedstawiające razem żadnej realnej siły. Gracz rozpoczyna budowanie swej „talii marzeń" od wybrania wiodącego koloru/kolorów i skompletowania odpowiednich lądów (powinny stanowić ok. 1/3 całego zestawu), po czym może przystąpić do zdobywania upatrzonych kart. Talia przeznaczona do gry nie powinna jednak liczyć więcej niż 60–65 kart – jeśli będzie ich zbyt wiele, prawdopodobieństwo wyciągnięcia ze stosu potrzebnego w danej chwili atutu jest niewielkie. Obecnie istnieje kilkaset różnych wzorów kart, a wraz z kolejnymi dodatkami wciąż przybywają następne. Wiele z nich to karty powszechne, drukowane w dużych nakładach i znane każdemu graczowi. Istnieją jednak karty rzadkie, dotarcie do nich wymaga czasem dłuższych poszukiwań, szczęścia i... pieniędzy – niektóre egzemplarze osiągają na wolnym rynku ceny przekraczające 100 USD. Dla porównania, talia podstawowa MTG kosztuje poniżej 9 USD.

Wartość poszczególnych atutów zależy nie tylko od ich siły w grze, lecz także od ich znaczenia jako elementu kolekcji. Zbieranie różnego rodzaju kart jest bowiem hobby niezwykle popularnym wśród młodych Amerykanów. Od lat kolekcjonują oni wizerunki popularnych koszykarzy, baseballistów lub graczy futbolu amerykańskiego. Mimo to komercyjny sukces MTG zaskoczył twórców gry. Jak wynika z wypowiedzi Richarda Garfielda, autora systemu (informacja zaczerpnięta z wywiadu zamieszczonego w branżowym czasopiśmie Arcana), założeniem przyświecającym całemu przedsięwzięciu było stworzenie gry dla ludzi nie cierpiących na nadmiar czasu i nie mających ochoty na poświęcanie całego popołudnia lub wieczoru na normalną grę fabularną. Jasne, czytelne reguły i szybka, emocjonująca rozgrywka, w połączeniu z elementem kolekcjonerskim, uczyniły z MTG prawdziwy przebój na rynku gier. W chwili obecnej w sprzedaży znajduje się już czwarta edycja gry. W porównaniu z poprzednimi wydaniami podjęto próbę ujednolicenia siły kart – usunięto zbyt silne i „nijakie" atuty, zastępując je wybranymi kartami z poprzednich dodatków. Karty z zestawów dodatkowych (ang. booster) sprzedawane są w paczuszkach po 15, 12 i 8 szt., nie zawierających lądów. Oczywiście, każdy dodatek ma własną pulę niepowtarzalnych wzorów, aby więc trafić na kilka dobrych kart „swojego" koloru, trzeba kupić co najmniej 2–4 „bustery".

Praktyczni Amerykanie robią pieniądze nie tylko na kartach, ale też na wielu różnych produktach, które się z kartami wiążą. Aby nie wycierały się od częstego używania, można przechowywać je w specjalnych plastikowych lub celofanowych koszulkach, ewentualnie w odpowiednich albumach. W grze przydatne są żetony, służące m.in. do oznaczania Punktów Życia walczących ze sobą czarodziejów. Można do tego użyć drobnych monet lub kamyków, można też nabyć plastikowe znaczniki, przezroczyste lub zabarwione na dowolne kolory – dla snobów przygotowano także wersję pozłacaną. Po zakończeniu pojedynku karty wkładamy do pudełka. Może to być zgrzebny schowek z papieru lub tektury, lecz także elegancka, okuta metalem walizeczka. Wiele amerykańskich sklepów utrzymuje się wyłącznie ze sprzedaży gier karcianych i związanych z nimi akcesoriów.

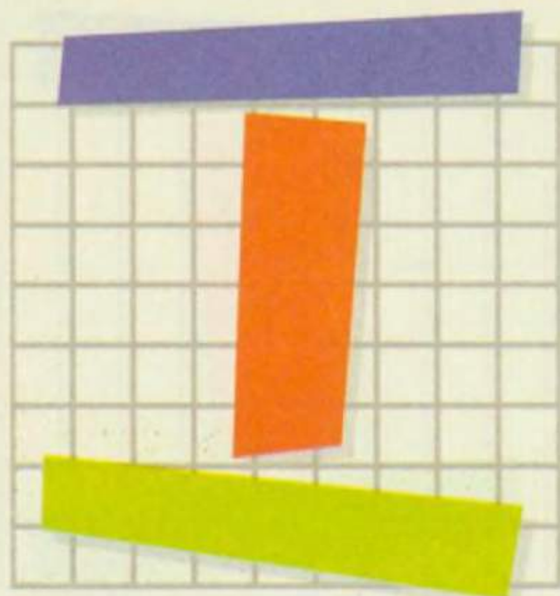


Czasem gracz ma wątpliwości co do reguł rozgrywki, pragnie dowiedzieć się czegoś więcej o swych ulubionych kartach lub zwyczajnie sprawdzić ich notowania. Może wtedy sięgnąć po jedno z kilku specjalistycznych czasopism, zajmujących się wyłącznie problematyką gier karcianych. Poza aktualnymi wolnorynkowymi cenami kart do najważniejszych systemów można tam znaleźć wskazówki dotyczące efektywnego budowania talii, przykłady układów kart wzajemnie wzmacniających swoje działanie, recenzje nowych produktów, zapowiedzi wydawnicze, rankingi poszczególnych systemów itp. Pisma takie jak **Duelist** (nagroda dla najlepszego pisma branżowego w 1994 r.) lub **Conjure** systematycznie zdobywają nowych czytelników i dawno już zostawiły w tyle wiele magazynów poświęconych grom fabularnym lub klasycznej fantastyce.

Obecnie na rynku pojawia się wiele różnych systemów karcianych, wyróżniających się dobrymi zasadami i interesującą grafiką. W walce o kieszeń klientów te atuty przestają już jednak wystarczać. Aby odnieść sukces, nowy system musi zdecydowanie wyróżniać się na tle swych konkurentów. Jednym z ciekawszych przykładów tej tendencji jest np. gra **Redemption**. W zamyśle autora jest ona skierowana do konkretnego odbiorcy – młodzieży chrześcijańskiej. W tym opartym na Biblii systemie jeden z graczy,

Blood Wars

Firma TSR zauważyła popełnione błędy i jej następna propozycja przedstawia się już znacznie lepiej. W tej grze używa się czterech rodzajów kart, reprezentujących Los, Pola Bitewne, Legiony i dowodzących nimi Wodzów. Karty Losu reprezentują czary i inne, dodatkowe elementy; Wodzowie zdobywają Pola Bitewne (co przynosi graczowi Punkty Zwycięstwa), zaś Legiony wspomagają ich w walce. W trakcie rozgrywki gracze kolejno wykładają Pola Bitewne, deklarując, czy chcą je zdobyć siłą czy też poprzez zakulisowe intrygi. Element negocjacji w pewien sposób zbliża grę Blood Wars do klasycznych systemów fabularnych. Zresztą zarówno występujące w grze postacie, jak i cała jej atmosfera opierają się na świecie Planescape, jednej z najlepszych linii fabularnych AD&D, kontynuowanej z dużym powodzeniem od trzech lat. Związek ten jest tym ściślejszy, że autorem większości ilustracji do Blood Wars jest Tony Di Terlizzi, odpowiedzialny za stronę graficzną Planescape. Niewątpliwą zaletą tej karcianki jest fakt, że do rozpoczęcia zabawy wystarczy zakup talii podstawowej (dwa zestawy złożone z 50 kart). Chętni mogą jednak sięgnąć do któregoś z trzech dostępnych dodatków (Rebels & Reinforcements, Factors & Factions, Powers & Proxies). (R. Nowocień)
Producent: TSR



wykorzystując swoich Bohaterów, próbuje oswobodzić Zagubione Dusze, więzione przez Złe Postacie będące pod kontrolą przeciwnika. Wśród kart znaleźć można Goliata, Abrahama lub Posłuszeństwo Noego.

Gry karciane nad Wisłą

Gry karciane dotarły do Polski stosunkowo niedawno – pierwsze talie Magic: The Gathering pojawiły się w specjalistycznych sklepach w roku ubiegłym. Podobnie jak na Zachodzie zainteresowanie (przede wszystkim wśród ludzi młodych) było ogromne, niestety na niewielką, polską skalę. Sklepy oferujące gry fabularne zamieniły się w centra handlu i wymiany kart, funkcjonujące często długo po zamknięciu lokalu. Najbardziej zapalonych graczy można było dostrzec nawet w wieczór wigilijny, kiedy na kilkustopniowym mrozie przechadzali się w pobliżu zamkniętych sklepów z pudełkami kart pod pachą, w nadziei spotkania podobnych im, wytrwałych fanatyków.



O prawdziwym rozwoju gier karcianych w Polsce można mówić dopiero od chwili wydania takiego systemu w naszym



języku. Jesienią ubiegłego roku do sklepów trafiła polska wersja gry **Doom Trooper** (Żołnierz Zagłady), wydana przez Wydawnictwo MAG na licencji firmy Target Games AB. Rzecz dzieje się w świecie Kronik Mutantów, w mrocznej przyszłości, kiedy ludzkość prowadzi krwawą walkę z odrażającymi Legionami Ciemności. Do tego kontinuum nawiązują również inne produkty Target Games – system bitewny **Warzone** (symulacja bitwy z użyciem miniaturowych figurek i pojazdów) oraz „klasyczna" gra fabularna **Mutant Chronicles**.

Gracze są członkami potężnej, sekretnej organizacji, której zadaniem jest zachowanie równowagi sił w Układzie Słonecznym. Jest to jednak tylko szlachetna teoria, jako że każdy z nich pragnie jedynie powiększenia swej władzy i znaczenia. Przeciwnicy mają do dyspozycji karty reprezentujące żołnierzy, broń, czary, specjalistyczny ekwipunek, heroiczne misje itp. Każdy z wojowników ma określoną wartość punktową. Eliminując kolejnych żołnierzy przeciwnika należy zebrać 25

Netrunner





Produkt wydany na licencji R. Talsorian Games, który powinien przypaść do gustu zwolennikom gier komputerowych. Netrunner rozgrywany jest w realiach świata gry RPG Cyberpunk 2020. System przeznaczony jest dla dwóch osób, z których jedna wciela się w postać hackera – jego celem jest złamanie systemu zabezpieczeń i zdobycie informacji strzeżonych przez Korporację. Drugi z grających, pracownik korporacji, ma za zadanie ochronić zbiory i „wypłaszczyć" hackera. W użyciu są programy wirusowe, LOD-y (Logiczne Oprogramowanie Defensywne – patrz „Neuromancer" Williama Gibsona), programy strażnicze i oczywiście pieniądze. Ciekawostką jest to, że karty z Netrunnera mogą być odwzorowaniem sieci w RPG Cyberpunk 2020. W przygotowaniu jest pierwszy dodatek do Netrunnera, Proteus, do którego ilustracje wykonał jeden z najlepszych grafików na świecie – Moebius. (G. Szulc)
Producent: Wizards of the Coast

Middle-earth: The Wizards





Gra Middle-earth: The Wizards, czyli w wolnym tłumaczeniu Śródziemie: Czarodzieje, rozgrywa się w świecie tolkienowskiego Śródziemia. Każdy z uczestników rozgrywki reprezentuje jednego z pięciu czarodziejów, wysłanych do Śródziemia przez Valarów; mają oni przeciwstawić się rosnącej mocy Saurona. Ich celem jest oczywiście zwycięstwo, które można osiągnąć na trzy sposoby: przez zniszczenie Jedynego Pierścienia, wyeliminowanie czarodzieja przeciwnika lub zebranie odpowiedniej liczby marshalling points (punktów dowodzenia). Oprócz dążenia do zwycięstwa należy utrudniać osiągnięcie celu oponentowi, stawiając na jego drodze nieprzychylne zdarzenia, wrogie potwory lub korumpując go, jak Sarumana czy Denethora. Oczywiście, nie jest powiedziane, że to Gandalf uratuje Śródziemie przed Sauronem, może to zrobić któryś czarodziej. Cała zabawa polega na współzawodnictwie, kto szybciej osiągnie cel. Jest to jedna z nielicznych gier karcianych, do rozgrywania których wymagane są kości. (Z. Soczówka)
Producent: Iron Crown Enterprises

Star Wars





Numer dwa na listach gier karcianych, produkt od początku „skazany na sukces". Od miłośników Gwiezdnych Wojen roi się na świecie, a gdy gruchnęła wieść, że w limitowanej edycji pojawią się klatki usunięte w trakcie montażu filmu, popyt przerósł oczekiwania. Na rynku pojawił się właśnie pierwszy dodatek, New Hope, w przygotowaniu są następne. Rynek polski zareagował dokładnie tak jak zachodni – niekiedy przez telefon padały słowa powszechnie uznane za obelżywe, gdy okazało się, że w magazynie nie ma już ani jednej paczki kart. Wszystko, czego dotknie George Lucas, zamienia się w szlachetny kruszec. Można więc przyjąć, że Star Wars CCG (Collectible Cards Game) nie utraci swojej pozycji. Star Wars CCG swój sukces zawdzięcza również temu, że jest jedną z najprostszych gier karcianych. (G. Szulc)

punktów zwycięstwa, co zapewnia wygraną. Działanie wojowników umożliwiają Punkty Akcji, niezbędne do ich „wyjścia na stół" i włączenia się w rozgrywkę. W każdej rundzie gracz może wykonać trzy określone akcje (np. rzucanie czarów, ekwipowanie lub „wykładanie" wojownika, atakowanie). Posiadanie talii podstawowej pozwala na prowadzenie gry, lecz nie ukazuje wszystkich jej możliwości. Dopiero karty pochodzące z Inkwizycji, Golgoty i innych dodatków pozwalają w pełni „rozwinąć skrzydła". Jest to o tyle ważne, że tylko w zestawach dodatkowych znajdują się zupełnie nowe kategorie kart (np. Relikty i Strefy Walki), nie występujące w talii podstawowej. Dla zestawu startowego przewidziano 334 wzory kart i kilkaset innych dla dodatków. W chwili obecnej obok podstawowych talii Żołnierza Zagłady można kupić w Polsce trzy rozszerzenia (Doom Trooper – Dodatek, Inkwizycja, Golgota), zaś kilka innych jest w przygotowaniu. Być może jeszcze w tym roku ukaże się polskie wydanie kolejnego systemu karcianego, nie związanego jednak



w żaden sposób ze światem Kronik Mutantów.

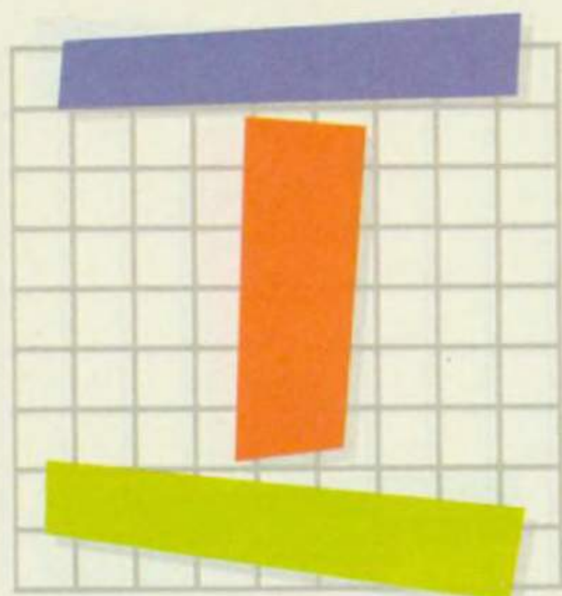
Turnieje

Naturalną konsekwencją rywalizacji graczy była chęć zaprezentowania swych umiejętności na szerszym forum. Zaczęto więc organizować różne zloty, konwenty i turnieje, poświęcone wyłącznie grom karcianym. Są już oczywiście mistrzostwa świata w MTG i Doom Troopera. Z tego ostatniego turnieju (odbył się przed wakacjami w Szwecji) polska ekipa wróciła z tarczą, przywożąc pierwsze miejsce w turnieju indywidualnym! Zważywszy na niewielki staż polskich graczy, jest to niemałe osiągnięcie.

Zasady turniejowe różnią się nieco od tych dołączanych fabrycznie do każdego pudełka. Przede wszystkim istnieje lista kart, których posiadanie jest zabronione lub częściowo zabronione (można mieć w swojej talii tylko jedną kartę



tego rodzaju). Podanych jest też kilka sposobów przeprowadzenia eliminacji w większych liczebnie





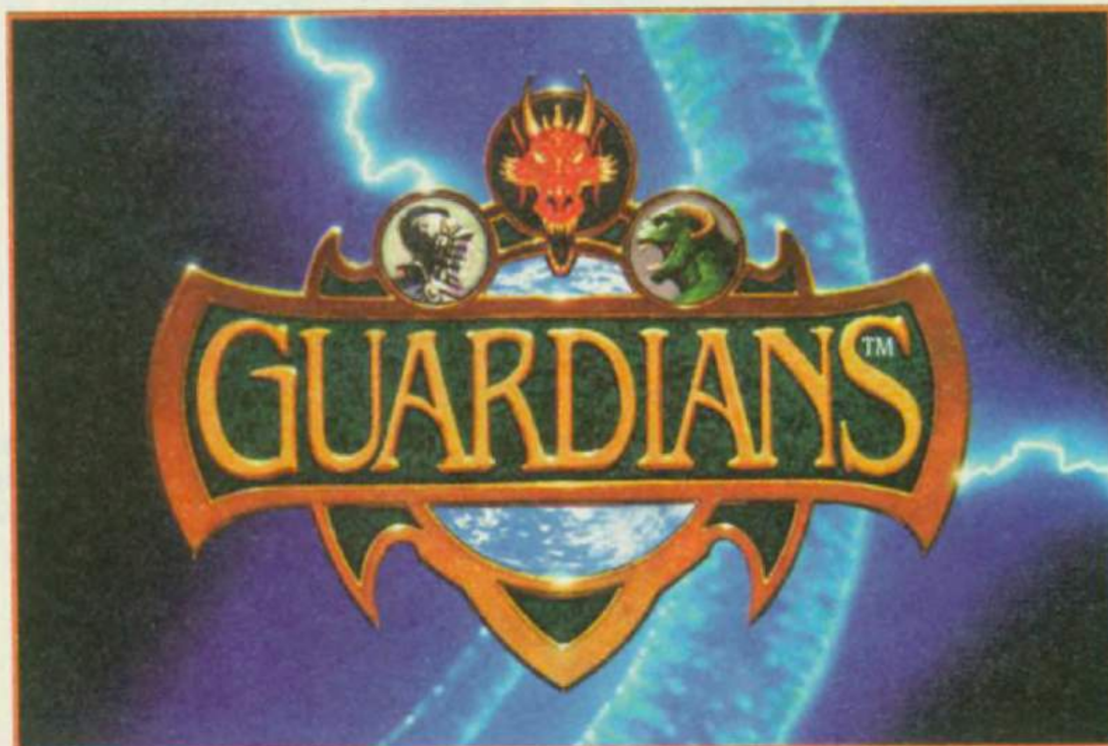
grupach (rozgrywki w zespołach liczących od 2 do 6 osób). Zabroniona jest również, znana z gier indywidualnych, praktyka gry „o karty", kiedy to zwycięzca pojedynku ma prawo zabrać jedną kartę (wylosowaną lub ustaloną przed grą) z talii przegranego gracza. Najbardziej ekstremalną odmianą gry jest tzw. Iron Man – karty zużyte w grze (wykorzystane czary, zabite potwory itp.) są fizycznie niszczone przez graczy i wyrzucane do kosza. Nigdy jednak nie spotkałem gracza, który zdecydował się na coś takiego.

Co dalej?

Ostatnio pojawiły się nowe rodzaje produktów, łączące w sobie zalety narracyjnych systemów fabularnych i typowych gier karcianych. Jednym z nich jest Everway, dostępny na rynku anglosaskim od końca ubiegłego roku. Obok elementów typowych dla systemu fabularnego (mapy, podręczniki dla graczy i Mistrza Gry itp.) w pudełku znajdziemy Karty Wizji i Talię Przeznaczenia. Karty Wizji służą do kreowania przeszłości bohaterów graczy i ustalenia ich wizualnej postaci. Talia Przeznaczenia stanowi pomoc dla Mistrza Gry. Przedstawia pewne uniwersalne, łatwe do interpretacji symbole, oparte na Wielkich Arkanach Tarota. Wyłożenie ich w określonym układzie determinuje przyszłość bohaterów graczy, wpływając na historię opowiadaną przez Mistrza Gry.

Oto przykład. Powiedzmy, że bohater chce przejść przez most rozpięty nad rwącą rzeką. Mistrz Gry decyduje się na użycie Talii Przeznaczenia. Karta, którą wyciągnął, to Bazyliszek (rozkład; znaczenie negatywne). Interpretacja: most jest spróchniały. Deski załamują się pod ciężarem bohatera i nieszczęśnik spada w wodną kipiel. Gdyby Mistrz Gry wyciągnął inną kartę, np. odwróconą Śmierć (stagnacja; znaczenie negatywne), interpretacja mogłaby być taka: bohater pokonał część mostu, lecz dalej przeprawa jest zniszczona – wchodząc tam naraża się na poważne niebezpieczeństwo. Jedynym rozsądnym wyjściem jest zawrócenie z drogi...

Według niezbyt jeszcze pewnych wiadomości, być może na jesieni lub zimą ukaże się w naszym kraju rodzimy system fabularny, wykorzystujący elementy gry karcianej. W chwili obecnej trudno jednak powiedzieć coś bliższego na temat mechaniki gry i jej założeń.



Komputery a systemy karciane

I na koniec coś bliższego sercu komputerowych fanów. Na kanwie słynnego przeboju SimCity opracowano... kolejny system karciany. Podobnie jak w komputerowym pierwowzorze, celem gry jest wybudowanie metropolii. Karty przedstawiają zróżnicowane elementy krajobrazu (lasy, rzeki itp.) i budynki (od prostych chałup aż po siedzibę ONZ).

Największym przebojem w kategorii „gry karciane i komputery" ma szansę stać się, zapowiadana przez MicroProse od ponad roku, komputerowa adaptacja Magic: The Gathering. Ma to być połączenie normalnej rozgrywki karcianej (komputer w roli przeciwnika) z typowo przygodową fabułą. Komputera będzie można używać także do testowania rozmaitych talii w starciu z drugim graczem.

Osoby bliżej zainteresowane systemami karcianymi odsyłam do najnowszych numerów „Magii i Miecza", gdzie ostatnio sporo miejsca poświęcono tej tematyce.

Rafał Nowocień

Tytuły w tekście pochodzą od redakcji.

Guardians





Niezaplanowanym sukcesem okazał się Guardians, jeden z najładniej zilustrowanych systemów karcianych. Oprócz standardowych reguł (walka, zdobycie terenu przeciwnika) umożliwiono wykorzystywanie łapówek (kobiety, pieniądze, piwo) przeciwko atutom przeciwnika. Serdecznie poleciłbym tę grę niektórym naszym politykom. Oni stosowanie tej metody mają we krwi. (G. Szulc)

Vampire: The Ethernal Struggle

Gra karciana dla grupy starszych odbiorców. System powstał na podstawie najsłynniejszego narracyjnego systemu RPG (tzw. z angielska „storytelling") firmy White Wolf, Vampire: The Masquerade, który powinien się niedługo ukazać w języku polskim. Tłem rozgrywki jest gotycko–punkowy Świat Mroku, a gracze biorą udział w odwiecznej Jyhad, rozgrywce o władzę i przetrwanie. System ten nie powtórzył „ilościowego" sukcesu MTG, ale ma wielkie powodzenie w grupie starszych graczy (powyżej lat 17). Ukazały się już trzy rozszerzenia do tej gry: Dark Sovereigns, Acient Hearts i Sabbath. VTES zdobył sobie w Polsce duże i wierne grono zwolenników. (G. Szulc)
Producent: Wizards of the Coast

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks gier

BĘDĄ ZMIANY (2)

Jak już pewnie zauważyliście, zmniejsza się liczba rozwiązań w tete, ponieważ większość z nich jest publikowana w dziale opisów, razem z tekstem głównym. Dzięki temu udało nam się zaoszczędzić sporo miejsca i możemy powitać (bravko!) w tete nowe kluby. Oprócz istniejących do tej pory **DDT**, **Gildii** i **Club Simulator** powstały: **Klub Sportowy Gambler**, **EKG, czyli Elitarny Klub Generałów** oraz **Klub 3D** (zajmujący się grami doomopodobnymi). Mam nadzieję, że będziecie utrzymywali z naszymi noworodkami ożywioną korespondencję. W innym wypadku ich żywot będzie równie długi jak jętki jednodniówki.

Ponieważ od następnego roku (prawdopodobnie od numeru 1/97) tete zyska dwie dodatkowe kolumny, więc będziemy mogli jeszcze bardziej rozwinąć skrzydła. Być może dojdziemy do stanu: tete - 84 strony, reszta Gamblera - 16 stron (chociaż, po co aż tyle?).

Fałszywkowy konkurs nie sprawił Wam tym razem prawie żadnych trudności, mimo że w numerze znalazły się dwie fałszywki. Prawidłowa odpowiedź brzmi: nie istnieją gry Chronicles of Sodoma i Gomora Syndrome. Nagrody (gry ufundowane przez **IPS Computer Group**) wylosowali: **Adam Krompiewski** z Drawska Pomorskiego, **Marcin Jakubowski** z Tłumaczowa i **Robert Gläsel** z Jaworzna. W konkursie Gildii maksymalną liczbę punktów uzyskał **Michał Klimaszewski** z Krakowa i on też otrzymuje główną nagrodę, czyli grę **Dungeon Master** (**IPS Computer Group**) oraz grę **Dungeon Master 2**, ufundowaną przez **CD Projekt**.

W tym numerze największą liczbę punktów za przysłane tips&tricks uzyskał **Gnal** z Połańca i tym samym wygrywa 100 złotych, a w ogólnej klasyfikacji prowadzi nadal **Krzysztof Zawisło**.

don Pedro (z Krainy Denaturatu)

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Witam w kolejnym wydaniu DDT. Strumień poprawek nie ustaje, miejsca jest pod dostatkiem, tak więc postaramy się zaspokoić pragnienia wszystkich grabarzy. Zarówno początkujących, dla których mamy skrótową instrukcję uruchamiania edytorów dyskowych (wedle życzeń), jak i tych, którzy już postawili pierwsze kroki (kolejny odcinek „Zielono mi - właśnie tak"). Współpracującym z DDT dedykuję dekalog „Jak pisać...", natomiast wszystkim - mnóstwo nowych poprawek. Zarówno do gier starszych, nie wspomnianych jeszcze na naszych łamach, jak i do nowości.

Nagrodę (grę ufundowaną przez IPS Computer Group) otrzymuje w tym miesiącu **Szymon Radwan** z Choczni, którego poprawki pojawiły się już kiedyś na łamach DDT, a dzisiaj zaskoczył nas trzema przeróbkami wciąż świeżych gier.

JAK PISAĆ DO DDT?

1. Preferowane są poprawki przesyłane na dyskietkach. Jeżeli autor dołączy kopertę zwrotną, to otrzyma na niej najnowszą wersję zestawu DDTpack (automatycznie) lub TeTepack (na żądanie).

2. Pierwszeństwo mają poprawki do nowości. W przypadku gier starszych wybierane są najdokładniejsze „rozgryzki".

3. Poprawki powinny być zwykłymi plikami tekstowymi (EDIT w DOS, Notepad w Windows) - standard polskich znaków nie gra roli.

4. Przeróbki różnych gier powinny znajdować się w osobnych plikach, każda z nazwiskiem autora na końcu.

5. Dla każdej gry powinna być podana nazwa pliku, w którym należy grzebać.

6. Wszystkie offsety powinny być zapisywane szesnastkowo, natomiast wartości mogą być w systemie dziesiątkowym tylko w szczególnych przypadkach (np. przy liczbach typu 999999).

7. Pierwszy bajt w pliku ma offset 00h (niektórzy o tym nie pamiętają)!

8. Offsety względne powinny być zapisywane jako +XXh (np. +15h). Bajt, względem którego przeliczamy inne offsety (np. pierwsza litera nazwiska) powinien mieć offset +00h.

9. Sekwencja 7FFFh oznacza liczbę w systemie szesnastkowym, natomiast FF 7Fh (z odstępem!) - ciąg znaków, jakie należy wpisać w edytorze dyskowym.

10. Zakresy oznaczane są wielokropkiem, np. 01h...05h.

KRÓTKA OBSŁUGA EDYTORA DYSKOWEGO

Dla korzystających z DiskEditora

DiskEditor jest rozpowszechniany z popularnym pakietem Norton Utilities - nazwa zbioru to DISKEDIT.EXE lub (rzadziej) DE.EXE. Wczytujemy żądany plik SG, wybierając z menu Object|File, wciskając Alt-F lub podając jego nazwę przy uruchomieniu (np. DISKEDIT SAV0.DAT). Uwaga! Przy pierwszym uruchomieniu DiskEditora należy „odznaczyć" opcję Read Only (menu Tools|Configuration), gdyż w przeciwnym wypadku nie będziemy mogli nic zmieniać! Kalkulator wywołuje się opcją Tools|Calculator.

Dla korzystających z DOS Navigatora

DOS Navigator to program podobny do Norton Commandera, lecz znacznie bardziej rozbudowany. Aby edytować żądany plik SG wybieramy go i wciskamy F3 F4. Ponieważ jedynym sposobem zapisania zmian jest zamknięcie okienka, zalecam wybranie (tylko w nowszych wersjach DN, bodajże od 1.42) z menu Options|Configuration|Interface i zaznaczenie opcji Track Viewing History - program będzie wtedy przy ponownym otwarciu pliku pamiętał, w którym miejscu znajdowaliśmy się poprzednim razem. Kalkulator wywołuje się kombinacją klawiszy Ctrl-F6 lub z menu Utilities|Calculator.

ZIELONO MI – WŁAŚNIE TAK

[Dzisiejszy odcinek serialu ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK (tm) poprowadzi gościnnie sir James Midnite, twórca (i pomysłodawca) zestawów DDTpack i TeTepack - MW.]

Godzina trzecia rano. Właśnie skończyliśmy rozpracowywać grę, nad którą siedzieliśmy cały tydzień. Poprawka już napisana, gotowa do wysłania do naszej ulubionej rubryki [lizus - MW]. Wystarczy tylko sprawdzić jej działanie z paroma innymi save'ami, tak dla pewności. Wrzucamy DiskEditora, zmieniamy odpowiednie offsety, uruchamiamy grę... i w tym momencie cały blok budzi się, słysząc nasz jęk zawodu - godzinami szlifowana i sprawdzana poprawka NIE DZIAŁA!

Żeby to wyjaśnić, trzeba zacząć od szczypty teorii. SG mają najczęściej budowę modularną - składają się z kilku modułów, z których każdy zawiera informacje o innej części gry. Przykładowo, w grze RPG moglibyśmy mieć takie moduły:

1. Informacje o grze (np. nazwa SG, aktualna data, czas).
2. Dane bohaterów (ich imiona, cechy, niesione przedmioty itp.).
3. Informacje o potworach (jw.).
4. Dane dotyczące aktualnego zadania bohaterów.

W SG moduły zapisane są jeden po drugim. Problem w tym, że gdy jakiś moduł ZMIENIA DŁUGOŚĆ w różnych save'ach, wtedy WSZYSTKIE offsety następujących po nim modułów będą przesunięte. To właśnie może być powodem, dla którego poprawka działa tylko na niektórych SG.

Dlaczego moduły mają zmienną długość? Prześledźmy to na naszym przykładzie.

1. Ten moduł zajmuje zazwyczaj tyle samo bajtów, lecz czasami jego długość może zależeć od nazwy SG (dane umieszczone są bezpośrednio po nazwie, w przeciwieństwie do „normalnych" SG, w których po nazwie są spacje lub inne znaki, uzupełniające ją do stałej długości).

2. Jeżeli liczba bohaterów jest stała (np. jeden lub czterech), wtedy najczęściej ten moduł ma taką samą długość, w przeciwnym wypadku raczej nie (długość będzie zależała od aktualnej liczby bohaterów).

3. Tu długość zależy zwykle od liczby istniejących potworów. Czasami tylko gra (np. WarCraft 2 lub Z) zakłada, że może być np. co najwyżej 200 potworów i jeżeli na planszy jest tylko 120, resztę uzupełnia zerami (lub FFh) do dwustu. Wtedy długość jest stała.

4. Trudno powiedzieć, gdyż prawie nigdy zmiana tego modułu nie ma sensu.

Jak mimo to podać jakieś offsety? Istnieją trzy możliwości:

- Przed modułem z naszymi offsetami znajdują się same moduły o stałej długości (lub nie ma żadnego), wówczas offsety powinny być zawsze takie same.

- Jeżeli przed naszym modułem są moduły o zmiennej długości, wówczas musimy jakoś określić początek naszego modułu - może to być dużo mówiący ciąg znaków (w Dune 2 po „UNIT" znajdowały się opisy jednostek) albo zestaw liczb. Czasami może nam się to nie udać, wtedy pozostaje użycie mało lubianych słów „około", „gdzieś obok offsetu", „zazwyczaj" itp.

- Jeżeli za naszym modułem nie ma już modułów o zmiennej długości i nasz również taki nie jest - można założyć, że dany bajt będzie zawsze tak samo odległy OD KOŃCA pliku (vide Settlers 2 bądź The Incredible Machine 2). Wygląda to tak: jeżeli nasz SG ma długość 16500 bajtów, to w zbiorze o długości równej 16844 offset trzeba będzie zwiększyć o 16844 - 16500, czyli 344 bajty.

I jeszcze jedno - jeśli przy porównywaniu dwóch plików SG otrzymujemy bardzo dużo różnic (a save'y nie są kodowane ani pakowane), oznacza to pewnie, że któryś moduł zmienił długość. Z tego powodu najlepiej jest porównywać SG o równej długości.

Jako przykład mogą Wam posłużyć poprawki do Settlers 2 (w poprzednim numerze) lub Abuse (akapit niżej).

Jim Midnite

KÓŁKO WETERANÓW

ABUSE [shareware 2.0] (PC)

Save'y w tej grze (pliki **SAVE000x.SPE**) mają zmienną długość, lecz można to łatwo obejść. Metody są dwie:

- bierzemy długość pliku SG i odejmujemy od niej 18332 (np. dla pliku o wielkości 93669 mamy 93669 - 18268 = 75401 = 12689h
- lub szukamy ciągu znaków 'Albert' i przesuwamy się do góry o 17 (11h) bajtów (od litery 'A').

Przyjmujemy uzyskaną wartość za offset +00h. No i mamy:

+00h broń nr 1 (laser)
+04h broń nr 2 (granatnik)
+08h broń nr 3 (wyrzutnia rakiet)
+0Ch broń nr 4 (miotacz ognia)

Każda dana zajmuje po 4 bajty. FF FF FF FFh oznacza, że nie mamy danej broni,

w przeciwnym wypadku podana jest ilość amunicji (maksymalnie wpisujemy 999, czyli E7 03h).

Jim Midnite

ANVIL OF DAWN (PC)

Plik: **SAVES\SAVE*.DAT.**

SG mają różną objętość, jednak dane personalne pozostają bez zmian. I tak:

	Stan obecny	Maks. wartość
Energia	4C4Bh	4C4Dh
Mana	4C4Fh	4C51h

Podane wartości zapisane są na dwóch bajtach, maksymalnie możemy wpisać FF FFh.

Aby uzyskać dostęp do wszystkich zaklęć, należy zmienić bajty pod offsetami 4D11h...4D28h na 01h, a żeby odpowiednio dobrze władać bronią i rzucać czary, zmieniamy bajty od offsetu 4D29h do 4D33h na 0Ah.

A teraz ułatwimy sobie orientację w terenie. Numer mapy (poziomu), na której się znajdujemy jest zapisany pod offsetem 4C52h, współrzędna X pod 4C17h, a Y - 4C1Bh.

Możemy w ww. offsety wpisać 1Ch, 1Ch i 19h i już jesteśmy przy gościu, którego mamy wsadzić do skrzynki, którą kazał nam zrobić demon z wraku, który...

Szymon Radwan, „Simoon" (Chocznia)

CIVILIZATION 2 (PC)

W pliku **.SAV** pod offset 0Fh wpisujemy F2h, dzięki czemu włączamy niejaki Cheat Mode bez szkody dla naszej punktacji.

Szymon Radwan, „Simoon" (Chocznia)

DESERT WOLF (AMIGA)

Modyfikowany plik znajduje się w podkatalogu **LOGS** na drugim dysku i ma nazwę taką jak ta, pod którą wpisałeś się uruchamiając grę.

Aktualnie rozgrywana misja jest zapisana pod offsetem 11h - wystarczy wpisać numer żądanej misji zmniejszony o jeden (od 01h - misja #2, aż do 21h - misja #34).

Robert Grzęda (Świnoujście)

DRUID (PC)

Druid zapisuje stany gier w równych plikach (**SAVE.1**, **SAVE.2** i **SAVE.3**) po 5409 bajtów każdy.

1. Punkty doświadczenia chowają się pod 28h, 29h i 2Ah. Problem w tym, że podnosząc je na maksa, awansujemy na wyższy poziom, ale wartości siły, szybkości, mana i punkty życia nie zmieniają się. Dlatego lecimy dalej.
2. Forsa ukrywa się pod offsetem 24h na czterech bajtach.
3. Siła zapisana jest pod offsetem 14h również na 4 bajtach.
4. Z moich wnikliwych obserwacji wynika, że szybkość wzrasta proporcjonalnie do wskaźnika siły.
5. Punkty mana znajdują się pod offsetem 1Fh (4 bajty).
6. Natomiast punkty życia pod 18h (również cztery bajty).

Oczywiście nie należy przesadzać, bo wtedy Druid nie odczyta naszego save'a. Wystarczy wpisać wartość FFh lub niewiele większą. Już wtedy każdy zadraśnięty potwór rozpada się na pierwiastki. Punkty mana należy podwyższać po włożeniu białej kulki do amuletu druidów, natomiast pod offsety z forsą można wpisać cokolwiek.

Maciej Pawlicki (Lubin)

EYE OF THE BEHOLDER 3 (PC)

Do pliku **ITEMS_XX.BIN** (gdzie **XX** to numer savegame'u) od podanych offsetów można wpisać FF 7F FF 7Fh, aby uzyskać trochę Hit Points.

Postacie tworzone przez gracza:

362h	Pierwsza
5D5h	Druga
848h	Trzecia
ABBh	Czwarta

Non-Player Character:

D2Eh	Bug
FA1h	Father Jan
16FAh	Delmair
196Dh	Rex

Charakterystyka pierwszej postaci:

35Ah	Poziom doświadczenia
378h	Intelligence
379h	Wisdom
37Ah	Dexterity
37Bh	Constitution
37Ch	Charisma

Piotr Pilinko (Oleśnica)

LEGEND (PC)

Zmian dokonujemy w pliku **.SAV**.

Postać	Pieniądze	Przedmioty
Pierwsza	46h (3 bajty)	2Ah...39h
Druga	C6h (3 bajty)	AAh...B9h
Trzecia	146h (3 bajty)	12Ah...139h
Czwarta	1C6h (3 bajty)	1AAh...1B9h

Żeby mieć dużo kasy, wystarczy wpisać pod odpowiednie offsety wartość FFh. W podane w kolumnie „Przedmioty" offsety możemy wpisać następujące wartości:

01h...10h	Helm (różne rodzaje)	4Eh	Hero Staff
11h...16h	Amulet (różne rodzaje)	4Fh	Death Axe
17h...1Ch	Boots (różne rodzaje)	50h	Stealth Blade
1Dh	Leather Buckler	51h	Death Blade
1Eh	Buckler	52h	Arcane Sword
1Fh...27h	Shield (różne rodzaje)	53h	Doom Blade
28h	Robes	54h	Blood Axe
29h	Leathers	55h	Vorpal Blade
2Ah	Chain Mail	56h	Slugger
2Bh	Plate Mail	57h	Crystal Blade
2Ch	Bracers	58h	Ancient Staff
2Dh	Mithril Chain	59h	Mystic Axe
2Eh	Arcane Bracers	5Ah	Mystic Sword
2Fh	Mithril Plate	5Bh	Mystic Dagger
30h	Stealth Bracers	5Ch	Mystic Staff
31h	Blood Leathers	5Dh...65h	Bag (różne zawartości)
32h	Crystal Chain	66h...6Bh	Staff (różne rodzaje)
33h	Crystal Plate	6Ch...72h	Crystal Wand
34h	Holy Crystal	73h...82h	Scroll
35h	Leather Gloves	83h	Cavern Image
36h	Amber Ring	84h	Holy Relic
37h	Gauntlets	85h...92h	Key (różne rodzaje)
38h	Chaos Gauntlets	93h	UnKey
39h...3Fh	Ring (różne rodzaje)	94h	Permit
40h	Mithril Gloves	95h...98h	Crystal (różne rodzaje)
41h	Battle Gloves	99h...9Ch	Corpse (kolejnych postaci)
42h	Dagger	9Dh...A8h	Potion (różne rodzaje)
43h	Short Sword	A9h	Horn
44h	Staff	AAh	Lyre
45h	Broad Sword	ABh	Mandolin
46h	Mithril Dagger	ACh	Harmonic Lyre
47h	Battle Staff	ADh	Crystal Mandolin
48h	Battle Axe	AEh	Diamond Horn
49h	Mithril Blade	AFh	Battle Horn
4Ah	Mithril Sword	B0h	Arcane Mandolin
4Bh	Mithril Axe	B1h	Angel Harp
4Ch	Blood Axe	B2h	Mixing Bowl
4Dh	Heron Blade		

Marcin Szkudlarek (Pleszew)

LEGION (AMIGA)

Od offsetu 6D87h do 6D89h wpisz 7F FF FFh - da Ci to dużo forsy.

Przemek Szybowski (Kraków)

SPEEDWAY MANAGER '96 (PC)

Pierwsze, co należy zrobić, to nagrać stan gry zaraz po jej rozpoczęciu, ponieważ później pliki zmieniają długość. Nagrywając SG komputer tworzy dwa pliki: P1_1.SAV i P2_1.SAV (jeśli nagrywamy pierwszą pozycję).

Nas interesuje drugi plik, czyli **P2_1.SAV.** Nie podaję, co należy wpisać - to już zależy od Was. Teraz trochę offsetów:

1Bh	punkty zdobyte przez wygrywanie meczów
1Fh	różnica punktów zdobytych i straconych
145h	ilość pieniędzy
14Dh	ilość pieniędzy z biletów
155h	ilość pieniędzy przeznaczonych na wypłaty dla zawodników
159h	ilość pieniędzy przeznaczonych na wyjazd
15Dh	ilość pieniędzy przeznaczonych na obsługę meczu

Krzysztof Zawisło (Gliwice)

TIME COMMANDO (PC)

Jest to jeden z bardziej ciekawych save'ów. Jeżeli macie dostęp do gry, spróbujcie sami dojść do przedstawionych poniżej rzeczy - można się sporo nauczyć!

Grzebiemy w pliku o rozszerzeniu **.TCS.** Jego nazwa składa się z siedmiu cyfr, które oznaczają (dla pliku ABCDEFG.TCS):

A	„slot" SG (wybierany w menu; od 00h do 04h)
B	poziom trudności (00h...03h)



C	era (00h - Prehistory, 01h - Roman Empire...)
D	kolejne etapy danej ery
G	kolejne miejsca na danym etapie (liczone od 0)

BOHATER

4B09h i 4F98h energia

Pierwszy z podanych offsetów odpowiada za pasek pojawiający się przy wyborze save'a, drugi - za rzeczywistą energię w grze. Mimo że teoretyczną maksymalną wartością jest 20h*liczba_przegródek (patrz dalej), możemy wpisać np. FF 7Fh, co zapewni nam praktycznie nieśmiertelność.

4B0Ch	liczba „przegródek", w których mieści się energią (od 00h do 04h).
4B10h	liczba kontynuacji (kolorowych literek A). Wpisujemy od 00h do 03h.
4B14h	tęczowy pasek (czas) u góry ekranu. Z oczywistych względów najlepiej jest wpisać 00 00 00h.
4F94h	liczba chipów (0...99)

WYPOSAŻENIE

Jeżeli chcemy zmienić dostępny ekwipunek, sprawa staje się nieco bardziej skomplikowana. Najpierw przesuwamy się pod offset 5007h. Gdzieś w jego okolicach (w moich save'ach były to offsety 5007h, 5013h, 5027h lub 5039h) znajduje się ciąg liczb FF 00 00 00 00 00 00 00h. Przyjmujemy, że pierwsza liczba tego ciągu (FFh) ma offset +00h. No i mamy:

+10h, +20h, +30h, +40h, +50h	przedmioty w kolejnych kieszeniach (FF FF FF FFh - brak)
+14h, +24h, +34h, +44h, +54h	liczba przedmiotów w kolejnych kieszeniach (FF FF FF FFh, jeżeli przedmiot jest „wielorazowego użytku")

Problem tkwi w tym, że w zależności od ery, w jakiej aktualnie znajduje się nasz bohater, zmieniają się typy dostępnej broni. Przykładowo 00 00 00 00h wpisane jako rodzaj przedmiotu w niektórych erach będzie oznaczało kamienie, w innych - „magiczne gwiazdki ninja". Czasem wpisanie 06 00 00 00h wyposaży naszego bohatera w jakąś broń, innym razem gra malowniczo wyskoczy do DOS. Jeżeli ktoś rozpracuje dokładnie typy dostępnych w kolejnych erach typów broni, z przyjemnością opublikujemy jego pracę.

Marcin Wichary

WARLORDS 2 (PC)

Grzebiemy w pliku **SAVE_.DAT** z podkatalogu **SAVE**.

ZASOBY PIENIĘŻNE

Każda nacja ma osobne offsety, pod którymi zapisana jest kasa (2 bajty). W zależności od wybranej misji, naród ma inną nazwę. W tabelce zestawiłem wszystkie nazwy w poszczególnych misjach i odpowiadające im offsety:

Misje:	Dragon Realms	Isles of Sorcery	Erythea Cmpgn	Hadesha Cmpgn	Islandia Cmpgn
1D9h	Lord Silver	Magicians	Sirians	Dream Knights	Cloud Knights
1EDh	-	-	Stone Giants	Lord of Sloth	Stone Giants
201h	Golden Lord	-	White Dwarves	Lord of Greed	Dark Dwarves
215h	Lady of Flame	-	Ussyrian Orcs	Lord of Fire	Blood Ogres
229h	-	Druids	Dark Elves	Lord of Beauty	Light Elves
23Dh	-	Summoners	Kingdoms	Lord of Power	Mercanians
251h	Lady of Ice	-	Horse Tribes	Lord of Flight	Thanoi
265h	Lord Ebon	Necromancers	Lich King	Nightmare	Zhoraghians

Największa wartość to FF 7Fh, jednak jeśli masz dochody (INCOME) większe od wydatków (UPKEEP), wpisz trochę mniej, bo licznik się wyzeruje i zaczniesz od zera.

MIASTA

Odszukaj nazwę miasta. Przyjmujemy, że jego pierwsza litera ma offset równy +00h.

offset:

+10h siła obrony miasta (maks. 7Fh)

+12h...+15h rodzaje jednostek produkowanych w mieście:

00h	Giants	09h	Griffins	12h	Elephants
01h	Heavy Inf.	0Ah	Catapults	13h	Winged Folk
02h	Light Inf.	0Bh	Scouts	14h	Giants Worms
03h	Dwarves	0Ch	Spiders	15h	Unicorns
04h	Heavy Cav.	0Dh	Light Cav.	16h	Elementals
05h	Navy	0Eh	Orcish Mob	17h	Wizards
06h	Archers	0Fh	Giants Bats	18h	Shamblers
07h	Wolfriders	10h	Pikemen	19h	Dragons
08h	Pegasi	11h	Minotaurs	1Ah	Gargoyles
1Bh	Imps				

+16h...+19h	czas produkcji kolejnych jednostek (od 01h do 7Fh)
+1Ah...+1Dh	siła każdej jednostki (maks. 7Fh)
+1Eh...+21h	liczba ruchów każdej jednostki (maks. 7Fh)
+22h...+25h	koszt każdej z jednostek (od 00h do 7Fh)
+26h	przychód z miasta (2 bajty)

Uważaj, aby suma dochodów ze wszystkich miast nie przekroczyła 32767.

Łukasz Gawin, „Sir Gawcio" (Białobrzegi)

WITCHAVEN 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku **SVGN?.DAT.**

offset:

1A1h	doświadczenie
1A5h	energia
1A9h	zbroja
1ADh	tarcza

BROŃ

Pod offsety W LEWEJ KOLUMNIE wpisujemy 01h, co oznacza obecność danej broni, natomiast offsety W PRAWEJ KOLUMNIE to pozycje bajtów, określających wytrzymałość danej broni (najlepiej wpisać FF FF FF 7Fh).

41h	91h	FISTS
45h	95h	DAGGER
49h	99h	MORNING STAR
4Dh	9Dh	SHORT SWORD
51h	A1h	BROAD SWORD
55h	A5h	BATTLE AXE
59h	A9h	BOW
5Dh	ADh	THROWING AXE
61h	B1h	2-HANDED SWORD
65h	B5h	HALBERD

CZARY

E1h	SCARE
E5h	NIGHT VISION
E9h	FREEZE
EDh	MAGIC ARROWS
F1h	OPEN DOORS
F5h	FLY
F9h	FIRE BALL
FDh	NUKE!

KLUCZE

Aby zdobyć klucze, pod podane niżej offsety wpisujemy 01h.

139h	żółty
13Dh	czarny
141h	brązowy
145h	srebrny

FLASZKI

189h	HEALTH (BLUE)
18Dh	STRENGTH (GREEN)
191h	CURE POISON (ORANGE)
195h	RESIST FIRE (RED)
199h	INVISIBILITY (BROWN)

INNE

11Dh	ADAMANTINE RING (wpisujemy 01h)
121h	PENTAGRAM (wpisujemy 01h)

Maksymalną wartością, jaką wpisujemy pod podane offsety dla energii, czarów, flaszek itp., jest FF FF FF 7Fh. Wpisanie większych liczb przekręca licznik do zera co powoduje, że zaczynamy z „zerowym" kontem lub kończymy śmiercią. Bez ADAMANTINE RING i PENTAGRAM nie jest możliwe przejście do nowego poziomu, dokonywane w miejscu podobnym do samego „pentagramu".

Arkadiusz Wykrota (Opole)

WORLD RALLY FEVER (PC)

Dobieramy się do pliku **SETUP.CFG** z podkatalogu **SETUP**. Pod offsetem 39h zawarta jest informacja o wygranych turniejach. 01h oznacza Rookie, 02h - Amateur, 04h - Pro-Am, a 08h - Pro. Wartości te można dodawać, aby mieć zaliczony więcej niż jeden turniej. Zwycięstwo w trzech pierwszych (bajt przyjmie wartość 07h) umożliwia wybór czwartego.

Marcin „Burned on the road" Wichary

YENDORIAN TALES (PC)

Czytając G 7/96 zauważyłem, że Jacek Piekara strasznie się ślini nad grą Yendorian Tales, więc by mu pomóc, przesyłam SG do tej gry [z pozdrowieniami dla st. arcymaga itd., itp. i całej Gildii RPG - MW].

Dobieramy się do pliku **SAVGAME?**. Kasa jest ciekawie zapisana, co może niektórych mylić. Jeżeli dorobiliśmy się 339 sztuk złota, mordując różne robactwo, to będzie to wyglądać następująco: 03h 39h [fachowo nazywa się to kodem BCD - MW].

Wartości wpisujemy od offsetów B5h do B8h w sposób, jaki podałem wyżej. Maksymalnie można mieć 99999999 (czyli 99 99 99 99h), lecz nie należy wpisywać za dużo, bo licznik się przekręci.

Podobnie ma się sprawa z „ore" i „nuore". „Ore" jest zapisana 4 bajty po kasie, natomiast „nuore" cztery bajty po „ore".

A teraz dorobimy trochę energii i mana. Postacie są oczywiście zapisane przy użyciu „matryc" (patrz DDT 7/96). Biorąc pod uwagę, że imię naszego herosa ma offset +00h, mamy:

	Stan bieżący	Wartość maksymalna
HP	+52h	+92h
Mana	+54h	+94h

Wartości zapisane są na dwóch bajtach, maksymalnie można wpisać FF 7Fh (tu już nie trzeba cudować). Lepiej jednak nie przesadzać.

Podałem tylko takie zmiany, które nie powinny całkiem zepsuć radości z grania w tego całkiem niezłego rolpleja. Reszta parametrów jest zapisana w okolicach Mana i HP, a doświadczenie w taki sam sposób jak kasa, tylko po co to zmieniać?

Szymon Radwan, „Simoon" (Chocznia)

Z (PC)

W pliku **OPTIONS.CFG** pod offsetami 2h...15h mamy informacje o poziomach. Wystarczy wpisać 00h, aby mieć dostęp do wszystkich plansz (opcja Restart Level w menu głównym).

MW

JUŻ ZA MIESIĄC...

Zachęcam wszystkich grabarzy (i nie tylko) do kupienia grudniowego Gamblera w wersji CD. Znajdziecie na niej wydanie specjalne DDTpack, a w nim:

- tradycyjnie wszystkie odcinki DDT (komplet poprawek oraz cykl „Zielono mi - właśnie tak" - polecam zwłaszcza początkującym);

- kilkadziesiąt edytorów/trainerów itp., m.in. nowe edytory do Command & Conquer (CCEdit 2 - nowa rewelacyjna wersja), Descenta 2 (Devil), MechWarriora 2 oraz The Need For Speed!

- TRAINERS 3.0 - znakomity pakiet **Macieja Stopczyka** i **Łukasza Lewandowskiego** ze Zgierza mogący zmodyfikować SG ponad 60 gier (w wersji specjalnie dla Gamblera);

- kilkanaście bardzo przydatnych programików, m.in. nowa wersja Advanced Compare (1.20), Game Wizard 32 3.01, Ripper 5.0 oraz Screen Thief 1.57 (do ściągania obrazków z gier).

[Informacje o Gamblerze CD na str. 89]

Natomiast w „zwykłej", papierowej części DDT podsumowanie całego roku ciężkiej pracy, dokładne wyniki referendum oraz (uwaga!) MEGA KONKURS DDT z bardzo cennymi nagrodami!

Marcin Wichary (to be continued...)

PS Według informacji naszego dzisiejszego laureata, Szymona Radwana, następna płyta grupy Metallica ma się nazywać „Save"...

KLUB 3D

I stało się światło!

W poprzedni czwartek zadzwonił do mnie don Pedro z Krainy Tetetki i powiedział: „Zooltar, Partia ma dla ciebie zadanie - poprowadzisz klub gier 3D". I oto proszę, stało się, macie przed sobą inauguracyjne wydanie Klubu dla wszystkich, którzy lubią Duke'a.

Zacznijmy jednak od początku. Pod koniec ubiegłego roku pojawił się w redakcji Gamblera mały, chudziutki chłopczyk i zaczął robić karierę jako dziennikarz. Już od samego początku miał taki pomysł, żeby zrobić Klub, na łamach którego można by pogadać sobie o wszelkiego rodzaju First Person Perspective, czyli mówiąc potocznie - o grach doomopodobnych. Po ostatniej Gambleriadzie, kiedy chłopczyk już trochę obrósł w piórka, przy piwku w Dziekance zaproponował głównemu Bogu Tetetki, don Pedrowi, zrobienie takiego działu. Don powiedział, że pomyśli. Myślał przez następne cztery miesiące, a powiem Wam, że to i tak niezły wynik, jak na niego. I w końcu wymyślił. No i teraz jestem tu z Wami, stremowany jak nie wiem co i trzęsącymi się łapkami piszę te słowa.

Wydaje mi się, że należy Wam wytłumaczyć, jak to wszystko będzie wyglądać. Jak łatwo się domyślić, będziemy się zajmować wszelkiego rodzaju klonami Dooma, Duke'a, Quake'a i nie tylko. Prawdopodobnie do tej szczęśliwej rodzinki dołączy także Tomb Raider, ale musimy trochę poczekać i zobaczyć, jak będzie on (czy raczej ona) wyglądać. Dołączy zresztą wszystko, o czym zadecydujemy, że ma dołączyć, oczywiście w granicach przyzwoitości.

Będziemy sobie gawędzić na temat nowinek w engine'ach do gier tego typu, o tym co nowego nas czeka itd. itp. Jeżeli chcecie, to mogę Wam służyć pomocą w robieniu mapek do Duke'a. Ogólnie - wygląd Klubu będzie zależał w dużej mierze od Was, od tego o czym do mnie napiszecie. Mile widziane są wszelkiego rodzaju tipy i tricki, wysoko punktowane będą także mapki i solucje do gier. Z tym od razu łączy się mój osobisty apel: błagam Was, nie przysyłajcie tipów w stylu „Doom - iddqd - nieśmiertelność". Mam nieodparte wrażenie, że niewiele jest obecnie gier, które by jakoś nie reagowały na ten kod (najczęściej kończy się to tragicznym zejściem tego, co go wpisał - zejściem na ekranie, nie w rzeczywistości). Swoją drogą, to przypadek jedyny w swoim rodzaju, żeby pięć liter było tak sławnych. Tak więc przesyłajcie kody do gier nie starszych niż Quake, ewentualnie Duke. Jeśli chodzi o tego ostatniego, to nadal poszukiwana jest lista wszystkich tajnych przejść.

Przewiduję mnóstwo różnego rodzaju konkursów, z których pierwszy już dziś. W perspektywie mam zamiar zrobić konkurs na najlepszą mapkę deathmatch'ową do Duke Nukem. Oprócz tego niedługo zacznie się mania Quake'a. Już po necie walają się tony addonów. Jak już jesteśmy przy temacie Quake'a, to planuję stworzyć coś w rodzaju sekcji dla konsolowców, czyli wszystkich, którzy siedzą i dłubią w programie za pomocą konsoli. Gdy coś znajdziecie - przysyłajcie - będziecie sławni. Jeżeli już jesteśmy przy temacie konsol, to od razu mówię, że gry 3D na Saturna i PlayStation też są uwzględniane (good morning Alien Trilogy).

Szefostwo (czyli górne warstwy redakcji czasopisma Gambler) doniosło mi, że na Gambleriadzie nasze stanowisko ma dysponować przynajmniej dwoma dobrymi komputerami. Jeżeli dorzucimy do tego mój żałosny DX4, to już będą trzy, a jeżeli uda się wyciągnąć jeszcze jeden z redakcji, to może będzie możliwość zmontowania jakiejś małej siateczki. Profilaktycznie (zapobiegawczo - tłumaczenie dla tych, co niepiśmienni) przynieście ze sobą configi do Duke'a. Dzięki temu nie będziecie musieli ustawiać sobie „tony" klawiszy. Karty dźwiękowe proszę ustawić na „none" - przy hałasie, jaki robi Jacek Piekara jako D.J. radiowęzła i tak nic nie będzie słychać. Może, ale tylko może, uda się zorganizować jakiś mały konkursik, ale raczej dla chwały niż nagród rzeczowych. Zobaczymy na targach.

Jednego jestem pewiem: granie w „multiplayerze" będzie. Jeżeli ktoś z Was czuje się pewnie w Buildzie, czyli edytorze do Duke'a, to proszę bardzo: możecie przynieść to, co udało Wam się stworzyć. Pamiętajcie jednak o jednym - dobra mapka to wcale nie taka, na której macie mnóstwo sprzętu i cała walka ogranicza się tylko do strzelania z RPG. Dobra mapka powinna być wyważona.

Teraz trochę z innej beczki. Moi drodzy! Czeka nas wspaniałe zakończenie roku i jeszcze lepszy początek przyszłego. Genialni Panowie Twórcy Gier Komputerowych szykują dla nas dwie cudowne spodziewanki. Pierwszą będzie kontynuacja przełomowego Terminatora Future Shock, czyli Terminator SkyNET. Gra przewiduje możliwość gry w sieci (nawet w Internecie), co jest dużym krokiem naprzód w stosunku do części pierwszej. Drugim wielkim wydarzeniem będzie Jedi Knight, czyli kontynuacja mojej ulubionej gry 3D - Dark Forces. Była tak bardzo ulubiona, że skończyłem ją na wszystkich poziomach trudności. W przyszłym odcinku klubu postaram się napisać więcej o tej genialnej grze. Póki co powiem Wam, iż jeżeli zostaną spełnione wszystkie założenia, to JK będzie tym dla Quake'a, czym był Doom dla Wolfensteina.

Czeka nas jeszcze kilka innych premier. Dawn of Darkness, Realm of Haunting, podobno genialny Unreal, a przede wszystkim Pray. Ten ostatni tytuł ma szansę zrobić naprawdę dużo zamieszania, a to dzięki bardzo zaawansowanym algorytmom light sourcingu. Niestety, większość bardzo reklamowanych gier okazuje się w efekcie strasznym chłamem, więc ostatnio nie boję się tylko o Terminatora i Dark Forces 2.

Dobra, poględziłem, ponudziłem, a teraz zabierzmy się do tego, co dla niektórych najważniejsze - do konkursu. Pytania są banalne, a nagroda nie byle jaka, bo pełna wersja gry Quake. Powiedzcie więc, Drogie Dzieciaczki:

1. Jak się nazywała gra uznana za „matkę wszyskich first personów"?

2. Jak miał na nazwisko bohater pewnej starej gry, której akcja toczy się w czasach II wojny światowej?

3. Jak się nazywała najpotężniejsza broń w Doomie?

4. Ile rodzajów broni oddano graczowi do dyspozycji w grze Duke Nukem 3D?

5. Jak się nazywał bohater gry Dark Forces?

6. Co oznacza skrót 3D?

Sami przyznacie, że pytania są bajecznie łatwe. Naprawdę ciężko na nie źle odpowiedzieć. Wystarczy tylko trochę lubić gry 3D. Przypomniało mi się - jak piszę „FPP", to mam na myśli „First Person Perspective". Jeszcze jedna rzecz mi się przypomniała - trójwymiarowe RPG niestety nie wchodzą w grę. Boję się, że Gildia RPG (i ten ichni magus) może na mnie rzucić jakiś urok czy co. Ale swoją drogą zajmiemy się Daggerfallem, bo będzie miał parę innowacji, których jeszcze w FPP nie było.

Wielce zdenerwowany kończę. Mam cichą nadzieję, że ten klub trafi do Was i będzie się rozwijał owocnie i długo. A może długo i owocnie?

Wasz w pełni trójwymiarowy

Zooltar

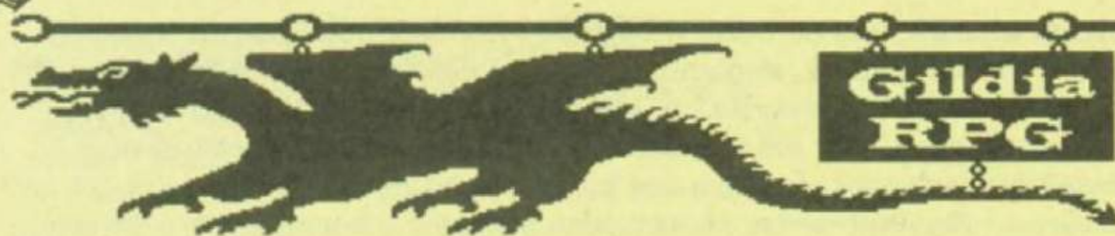
PS Nazwa klubu nie jest zobowiązująca. Jak ktoś wymyśli coś lepszego, to proszę bardzo, przyślijcie.

PS 2. Piszcie!

PS 3. Patrz PS 2.

PS 4. Możecie też słać się Internetem pod adresem „zooltar@lupus.waw.pl"





Jak widzicie, Gildia RPG jest w tej chwili tylko jednym z sześciu klubów. A kluby te będą walczyć o miejsce na łamach i zwycięży ten (czytaj: pozostanie przy życiu), z kim będą chcieli współpracować Czytelnicy. Dlatego jeszcze raz (który, już nie wiem) namawiam Was do pisania listów oraz uczestniczenia w konkursach. A propos konkursów - w tym miesiącu postanowiłem urządzić konkurs po prostu trywialny, najłatwiejszy chyba w historii całej Gildii. Nagrodą będzie gra Thunderscape firmy SSI oraz kaseta magnetofonowa z muzyką elektroniczną stworzoną na kanwie Władcy Pierścieni przez Michaela Devlinga.

KONKURS

Pytania za 1 punkt

1. Bohaterem jakiego cyklu jest Avatar?
2. Na podstawie pewnego systemu karcianego powstaje zapowiadana od dłuższego czasu gra komputerowa. Jak będzie brzmiał jej tytuł?
3. Co oznacza skrót HP?

Pytania za 2 punkty

4. Podaj nazwę firmy, która jest twórcą gry Albion.
5. Co oznacza skrót AC?
6. Ile części gry Ishar ukazało się do tej pory?

Czas też, abyśmy podali **prawidłowe odpowiedzi na pytania konkursowe z numeru 9/96 Gamblera**.

1. Pierwsza misja kończy się w mieście Krondor w grze Betrayal at Krondor.
2. Rasę Kenderów spotykamy w grach toczących się w świecie Krynnu (wystarczyło podać jeden tytuł).
3. Do tej pory ukazały się trzy części gry Magic Candle.
4. Megadragon mieszka w świecie Xeenu (wystarczyło nawet podanie tytułu gry, czyli M&M 5).
5. Akcja Eye of the Beholder 3 rozpoczyna się w ogromnym lesie pełnym duchów i grobów.
6. Mrocznego elfa o imieniu Drizzt do'Urden spotykamy w grze Menzoberranzan.

LISTY

Drogi Erectusie Magnificusie,

Ogłosiłeś konkurs na ideał gry RPG. Oto mój projekt:

Mój ideał musi mieć ogromny świat, po którym można się oczywiście swobodnie poruszać. Świat ten musiałby być o wiele większy niż ten znany z Might&Magic 5. Podobnie jak w M&M, byłby to świat poziomem rozwoju odpowiadający ziemskiej przeszłości. Byłby pełen niebezpieczeństw głównie ze strony potworów, które jednak powinny być oryginalne i nie przypominać za bardzo ziemskich zwierząt oraz rozmieszczone nierównomiernie (np. na jednych terenach byłoby ich mnóstwo, na innych wcale). Świat obejmowałby przestrzenie otwarte (niczym nieograniczone - w Dungeon Master 2 chodzenie po lesie to przechodzenie z jednej komnaty do drugiej) oraz różnorakie podziemia i zaludnione miasta. Oczywiście powinny istnieć wszelkie możliwe formy terenu oraz różne (zmieniające się) warunki klimatyczne.

Bohater miałby do spełnienia jakieś zadanie (zadania), które nie sprowadzałoby się jednak do zniszczenia zła zagrażającego danej krainie (porządny, nieliniowy scenariusz, dający możliwość podejmowania własnych decyzji co do dalszej drogi herosa). Świat byłby pełen magii (dużo zaklęć), do znalezienia byłoby wiele przedmiotów. W tym świecie można by było praktycznie zrobić wszystko (np. ściąć drzewo, zerwać trawę). Walka nie byłaby jedynym zajęciem, ale tylko dodatkiem do rozwiązywania zagadek, prowadzenia rozmów (możliwość wyboru odpowiedzi i pytania). Tyle o świecie. Co do bohaterów, to ich poczynania najlepiej byłoby obserwować ich oczami. Ruchy nie byłyby niczym ograniczone (jak w Doom). Widzielibyśmy nie tylko potwory, ale też spokojnie chodzących i wykonujących swoje zajęcia partnerów do rozmowy. Kiedy do niej dojdzie, głowa naszego partnera przybliżałaby się. Walka następowałaby również bez zmiany widoku i oczywiście toczyłaby się w czasie rzeczywistym. Walczylibyśmy jednak w nowatorski sposób: myszka to na ekranie końcówka miecza (przypuśćmy, że bohater trzyma miecz). Przytrzymując PPM i przesuwając myszkę, robilibyśmy zamach mieczem (dzięki któremu mielibyśmy okazję do zadania ciosu lub odparcia ataku przeciwnika). Naciśnięcie LPM (przy nieruchomym mieczu) spowodowałoby pchnięcie w tę część ciała, na którą miecz był nakierowany. Przytrzymanie LPM z PPM przy jednoczesnym przesuwaniu myszki spowodowałoby cięcie bądź ewentualnie uderzenie. Walczyłby tylko nasz bohater, reszta postaci działałaby na własny rachunek, tak jak w Stonekeep. Do drużyny dałoby się przyłączyć każdego, kto by zechciał (z pewnym ograniczeniem ilościowym, np. do 7 osób). Byłoby też można „zwalniać" przyjaciół. Drużyna składałaby się z członków różnych, nietradycyjnych ras (żadnych niziołków, krasnoludów, elfów czy orków). Zdobywaliby oni nowe profesje i umiejętności oraz poprawiali współczynniki, których byłoby bardzo dużo. Głównego bohatera (którym sterujemy) moglibyśmy stworzyć sami. Oczywiście, byłaby też opcja spania, jedzenia oraz zapisywanie ważnych informacji. Automapowanie następowałoby tylko w podziemiach. Aby dostać mapę otwartego terenu musielibyśmy ją kupić.

Postacie z drużyny powinny często rozmawiać ze sobą bądź naszym bohaterem. Bohater w każdej chwili mógłby porozmawiać z kimś ze swojej drużyny. Bohaterowie mogliby się ze sobą zaprzyjaźnić, ale też pokłócić. Jak już pisałem, poruszanie odbywałoby się na tej samej zasadzie co w Doomie. Można by jednak normalnie chodzić, biegać (któryś z klawiszy zamieniałby tryby z chodzenia na bieganie), leżeć, czołgać się, skakać, pływać, nurkować, jeździć na koniu.

Jeżeli chodzi o oprawę gry, to musiałaby ona być zgodna ze standardami naszych czasów. Grafika realistyczna (wystarczyłaby taka jak w Stonekeep tylko z mniejszą liczbą pikseli). Dźwięk oczywiście stereofoniczny, muzyka grałaby non stop, a kwestie byłyby wypowiadane przez aktorów. Co jakiś czas pojawiałyby się też filmowe wstawki. Rozgrywka musiałaby być bardzo długa jak np. w Wizardry 7.

Master Wizard

To pierwszy list, jaki przyszedł do Gildii w odpowiedzi na propozycję napisania o ideale gry role-playing. **Master Wizard jako przodownik pracy (a poza tym nasz stały korespondent) otrzymuje w nagrodę grę Dungeon Master 2, ufundowaną przez CD Projekt (Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 25-07-03)**. Ten list jest świadectwem, jak bardzo nam rolplejowcom potrzebne są gry po pierwsze - o nielinearnej fabule, po drugie - prowadzące przez rozległy świat. Z innymi rzeczami jak: walka w czasie rzeczywistym (podobnie, jak to sobie wyobrażasz, walkę zrealizowano w Arenie) czy opcje skakania, czołgania itp. zgodzić mi się trudniej, ale de gustibus non disputandum est. Niestety, w żadnej grze prócz cyklu Ishar nie próbowano odzwierciedlić stosunków panujących w drużynie. Tylko tam postacie mogły się lubić albo nie znosić. A każdy, kto grał w gry fabularne wie, jak ważna jest kwestia zgrania drużyny.

Some stupid questions

1. Czy ukazały się jakieś rolplejki na konsole?
2. Czy to prawda, że w Ultimie 9 gracze mogą się wcielić w NPC?
3. Co z Lands of Lore 2, Shadow over Riva, Wizardry 8, Daggerfall i Diablo?

Robert Gläsel

Some stupid answers

1. Z tego, co mi wiadomo, nie ukazały się, a przynajmniej na PSX, o który Ci chyba chodzi.
2. Czy to prawda, że do każdej Ultimy 9 będzie dołączony wodotrysk i zielonooka elfka z butelką Neverending Drink? Takich pytań można by zadać setki, bo o Ultimie 9 praktycznie nic pewnego nie wiadomo. Mówi się dużo o superinnowacjach, ale co z tego wyjdzie, Bóg raczy wiedzieć.
3. Lands of Lore 2 była prezentowana na jesiennej edycji ECTS i robi duże wrażenie. Shadow over Riva spodziewamy się w każdej chwili, Daggerfall toż samo. Do Diablo widziałem już w firmie CD Projekt okładki, więc jej ukazanie się na rynku to kwestia dosłownie dni. O tym, aby David Bradley - twórca cyklu Wizardry - szykował się do realizacji ósmej części nic nie słyszałem.

Odpowiadał (jak zwykle)

Erectus Magnificus,

który przypomina, że do Gildii należy pisać, a nie tylko ją czytać.

SKRZYNKA POCZTOWA

Robert Gläsel, ul. Kalinowa 18/10, 35-511 Jaworzno, tel. (035) 151-549 poszukuje Mistrzów Gry do systemów Strefa Śmierci, Zew Cthulhu, Warhammer i Shadowrun.

KLUB SPORTOWY GAMBLER

Po czteromiesięcznych negocjacjach porozumienie na linii Gambler KS stało się faktem i tak oto powstał nowy, lepszy Klub Sportowy Gambler. Niewątpliwie momentem kulminacyjnym negocjacji było podpisanie dwóch dokumentów, niezbędnych do rozpoczęcia klubowej działalności.

17 września 1996 r. na mocy Aktu Założycielskiego zawiązany został Klub Sportowy Gambler, z organem nadzorczym w postaci Rady Klubu, w której zasiadają: Kristoff (lub Krzysztof Czulec), prezes klubu i Alex (lub Aleksy Uchański), prezes honorowy klubu.

Tego samego dnia Gambler i KS Gambler podpisały dwuletnią Generalną Umowę Sponsorską. W pierwszym paragrafie umowy obie strony zadeklarowały współpracę w celu rozwoju KS Gambler, ze szczególnym wyróżnieniem roli sponsora. Przytaczamy duże fragmenty dokumentu.

„...Sponsor będzie udzielać klubowi pomocy finansowej, rzeczowej i technicznej, w ramach której zobowiązuje się w szczególności do subsydiowania działalności organizacyjno-sportowo- popularyzatorskiej Klubu Sportowego Gambler w następującym zakresie:

1. Pokrywanie wypłat, miesięcznych uposażeń członków klubu, zgodnie z obowiązującym regulaminem.

2. Wypłat premii okolicznościowych za osiągnięcie wcześniej wyznaczonego celu sportowego i/lub organizacyjnego. (...)

4. Zakup leków, odżywek i innych podobnych środków, z uwzględnieniem ulg w zakresie lecznictwa resortowego i związanego z nim zakresu pomocy medycznej. (...)

6. Pokrywanie kosztów wyjazdów i pobytu ekipy klubowej na zawodach i zgrupowaniach, z uwzględnieniem ulg przy korzystaniu z obiektów. (...)

8. Pokrywanie kosztów zatrudniania w klubie takiej liczby osób, które w sposób prawidłowy będą zabezpieczać prawidłową działalność organizacyjno-sportowo-popularyzatorską, z zachowaniem dotychczasowej struktury etatowej osób oddelegowanych do pracy w KS Gambler.

Powyższe środki i obowiązki zabezpieczy czasopismo Gambler w zakresie przekraczającym możliwości klubu według programów i planów przyjętych przez Radę Klubu. Kontrakt parafowali: Kristoff, prezes klubu, Alex, prezes honorowy klubu i Alex, redaktor naczelny czasopisma Gambler. Aby oba dokumenty znalazły odbicie w praktyce, pozostało tylko rozpocząć rekrutację zawodników (członków).

Rekrutację do Klubu Sportowego Gambler uważamy za rozpoczętą. Adresujemy te słowa do wszystkich miłośników „komputerowego sportu", bez względu na wszelkie znane cenzusy. Jedynym warunkiem członkostwa jest pozostawanie w stałym, pisemnym kontakcie z Radą Klubu i regularne zapoznawanie się z treścią obwieszczeń klubowych, pojawiających się na łamach Gamblera.

Niech zaklęty w dyskach duch sportu Was nie opuszcza.

prezesi Alex i Kristoff

Sekcja lekkoatletyczna

Aby oddać królowej sportu to, co jej należne, jako pierwsza została zawiązana sekcja lekkoatletyczna. Swój najwcześniejszy kontakt z tą dyscypliną sportu w grze komputerowej zawdzięczam Decathlonowi, legendarnej grze, pogromczyni joysticków. W roku 1996 dziesięciobój ponownie wrócił do łask graczy za sprawą firmy Interactive Magic. I to... tyle, na razie, tytułem zadośćuczynienia królewskiemu majestatowi. Na każdym zebraniu musi być ktoś, kto zacznie pierwszy.

Zmuszony Kristoff

Sekcja piłki nożnej

Piłką nożną żyje świat, miliardy zagorzałych i mniej zagorzałych kibiców, znaczna większość Polaków i najważniejsza część redakcji Gamblera. Ale, co istotniejsze - wśród programistów komputerowych jest ich dużo.

Wydarzenia piłkarskie bieżącego roku zobligowały ich do stworzenia nowych, lepszych gier piłkarskich. Obecnie wszyscy znaczący na rynku komputerowym wydawcy starają się dogonić konkurencję w postaci EA Sports i Gremlin Software, których gry Fifa Soccer'96 i Actua Soccer stały się standardem. Całą istotę rewolucji w piłkarskich grach zręcznościowych sprowadzić można do słów „trzy wymiary".

Ale jedna starsza gra utrzymała się na piedestale popularności: Sensible Soccer. W przeciągu kilku lat uzupełniana i poprawiana, czego owocem jest Sensible World of Soccer, Euro'96. Gra, której prawdziwego smaku nigdy nie mógł zakosztować wierny pecetowiec. Gra, której pełną grywalność można odkryć, sterując piłkarzami przez joystick podłączony do Amigi. SWOS należy do gier, których nigdy się nie opuszcza (o ile stale są wydawane ich kolejne wersje), bez względu na pojawianie się innych znakomitych tytułów.

W Sensible mamy łatwość dokonywania przeglądu sytuacji na całym boisku. Zawdzięczamy to perspektywie obrazu: z lotu ptaka, nachylony pod odpowiednio małym kątem. Dawno, dawno temu próbowano problem „przeglądu" rozwiązać za pomocą małego „boiskowego radaru", w którymś z rogów ekranu. Obecnie w grach wykorzystujących obraz 3D autorzy ratują się możliwością wyboru jednej z kilku kamer, której obraz oglądamy na ekranie. Ale perspektywa wykorzystana w SWOS najlepiej spełnia swoją rolę, choć nie jest najefektowniejsza. Na pewno grając w SWOS nigdy nie traci się specyficznej atmosfery piłkarskiego spotkania. Przez całe 90 minut trwania walki na murawie nasza uwaga koncentruje się na stadionie. Czy to przy dokonywaniu zmiany zawodnika, czy taktyki program nigdy nie wyrzuca nas do innego ekranu. Zawsze znajdujemy się na boisku, w towarzystwie dopingujących kibiców i aktorów sportowego spektaklu. A mimo to nie traci na tym jasność przekazu. Nawet przy zapamiętywaniu niepowtarzalnych momentów meczu („highlights") wystarczy przycisnąć odpowiedni klawisz (bramki nagrywają się automatycznie) bez wyrywania się z rytmu gry.

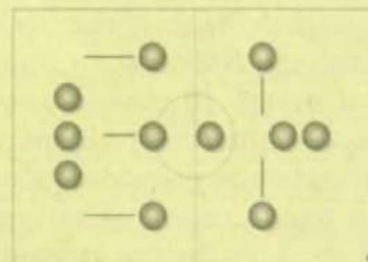
Sterowanie poczynaniami piłkarzy na boisku doprowadzono w SWOS do perfekcji. Wykonując wślizg, przez ustawienie joysticka w danym kierunku decydujemy, gdzie poleci piłka po kontakcie z nogą naszego zawodnika. Wślizgi są bardzo skuteczną bronią defensorów, nie są ani za wolne, ani za mało skuteczne (w przeciwieństwie do innych gier). Nawet przy podawaniu piłki po ziemi (od nogi do nogi) można futbolówkę podkręcić i dzięki temu otworzyć sobie drogę do bramki. Jeżeli chodzi o strzały głową, wpływanie na ich kierunek odbywa się analogicznie jak w przypadku wślizgów.

Sekcja piłkarska dla menedżerów

Championship Manager 2 – Winning Tactics

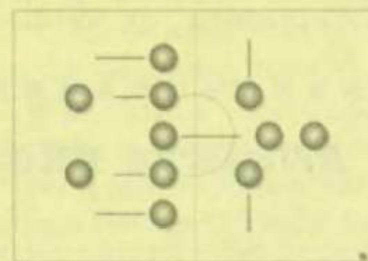
Każdy menedżer z dużym doświadczeniem wie, że albo taktyki dostosowuje się do zespołu albo zespół do taktyki. Ten drugi sposób, dla klubu o wiele bardziej kosztowny, będzie tematem poniższej porady. Polecam kilka taktyk do gry Championship Manager 2, których skuteczność została uprzednio wielokrotnie wypróbowana:

1. 3–4–3 Direct style



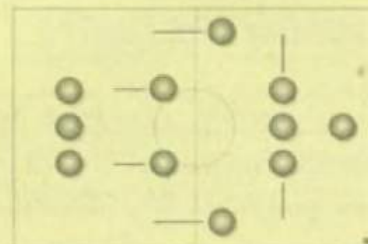
Testowane „na" klubie F.C. Liverpool.

2. 3–5–2 Direct style



Testowane „na" klubie Newcastle United.

3. 5–2–3 Direct style



Testowane „na" klubie Chelsea Londyn.

Czekający na ripostę

Kristoff



EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto: I wyruszył jako zwycięzca, by jeszcze zwyciężać.
Apokalipsa św. Jana 6,2

Jak widzicie, w tym numerze Gamblera nastąpił wysyp klubów przeróżnej maści. Ale cóż prawdziwego mężczyznę mogą interesować problemy piłkarzyków i chłopców z BFG-9000, rozpłatywanie mieczami potworów czy kręcenie się w powietrzu na maszynkach ze śmigiełkami. Prawdziwy mężczyzna czuje się dobrze tylko na wojnie lub kiedy zarządza własnym państwem. Kiedy zostaje zmuszony do podjęcia skomplikowanych działań natury strategicznej, taktycznej i administracyjnej. Czy wyobrażacie sobie Juliusza Cezara ganiającego za skórą napełnioną powietrzem lub szukającego drążków, wajch, guziczków i przycisków? O, nie! My zajmiemy się sprawami naprawdę poważnymi, grami, których nie da się zakończyć w jeden czy dwa wieczory, a które wymagają od nas: rozwagi i odwagi, intuicji, zmysłu dowódczego oraz niepospolitego talentu. Czyli, krótko mówiąc, zajmiemy się grami strategicznymi.

Myślę jednak, iż pojęcie gry strategiczne wymaga pewnego wyjaśnienia. Zajmować się będziemy grami zarówno typowo bitewnymi (Allied General, History Line itp), jak i grami, gdzie buduje się również infrastrukturę gospodarczą (Command&Conquer, seria Warcraft) oraz grami, w których nacisk położono na budowę i administrowanie, a nie wojnę (wszelkiego rodzaju SIM-y oraz gry cywilizacyjnopodobne). Jak więc widzicie obszar, który możemy penetrować, jest olbrzymi. Gier strategicznych (wedle tej definicji) są bowiem na rynku setki. Rzecz jasna, tylko niektóre z nich zyskały popularność, inne odchodzą w zapomnienie niemal tuż po ukazaniu się na rynku.

EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW będzie się oczywiście opierał na Waszej korespondencji. Inaczej być nie może, bo niżej podpisany, marszałek polny Bócevau, jest co prawda geniuszem strategii i taktyki, ale to Wy moi drodzy kaprale macie stać się kadrą naszego klubu i zostać GENERAŁAMI! W Waszej korespondencji chętnie zobaczę rady nt. poszczególnych kampanii, minirecenzje ulubionych gier, tricki, które odkryliście, aby pognębić komputerowego (czy ludzkiego w grze po sieci) przeciwnika. Ale jeżeli macie jakiekolwiek pytania, problemy, jeżeli zastanawiacie się, jaką grę kupić, aby sprawiła Wam najwięcej radości, to EKG istnieje właśnie po to, aby Wam pomóc. Być może stworzyliście własne mapy i scenariusze np. do gier takich, jak Warlords 2 Deluxe, Warcraft 2 czy Heroes of Might&Magic (oraz innych). Marszałek Bócevau i Kolegium Połączonych Sztabów z przyjemnością zapozna się z efektami Waszej twórczej inwencji. Chętnie dowiedziałbym się też, jakiego typu gry strategiczne najbardziej lubicie. Czy są to programy, w których postawiono na zarządzanie gospodarką czy też takie, w których należy się zachowywać jak banda rozwścieczonych Hunów, tzn. tłuc wroga gdzie i kiedy popadnie. A może gra strategiczna Waszych marzeń jeszcze nie powstała? Jeśli tak, to napiszcie, co powinna zawierać dobra strategia, jakie są czynniki odróżniające wybitny program tego typu od programu słabego czy średniego. Jeżeli ktoś z Was aktywnie gra po sieci w znane gry (np. Command&Conquer czy Warcraft2), to z przyjemnością przeczytam listy na temat różnic w prowadzeniu wojny przeciw komputerowi (czyli inteligencji sztucznej) i człowiekowi (czyli inteligencji prawdziwej, zwłaszcza prawdziwej, jeżeli chodzi o Waszego marszałka).

Oczywiście, będą również konkursy, które (w zgodnym przekonaniu wielu ludzi prasy) są tym, co tygrysy lubią najbardziej. Każda bezbłędna odpowiedź na zestaw pytań konkursowych będzie nagradzana promocją (zaczynamy od kaprala). A kto pierwszy sięgnie po tytuł GENERAŁA Klubu EKG otrzyma w nagrodę możliwość zredagowania jednego odcinka Klubu (zaszczyt i honorarium!) oraz trzy nowe, strategiczne i wspaniałe gry komputerowe (promocją będzie też nagradzany udział w życiu Klubu, czyli przysyłanie wszelkich ciekawych informacji, tekstów itp). Oczywiście, każdy konkurs będzie również nagradzany oddzielnie. Aby uniknąć nieporozumień ustalimy sobie teraz, jakie stopnie i w jakiej kolejności będziecie mogli uzyskać. A więc po uproszczeniach kolejność promocji wygląda tak: kapral, sierżant, chorąży, podporucznik, porucznik, kapitan, major, podpułkownik, pułkownik, generał.

Na początek, aby Was zachęcić, zestaw pięciu prostych pytań. Nagrodą dla zwycięzcy (w wypadku kilku czy kilkunastu odpowiedzi prawidłowych odbędzie się losowanie nagrody, lecz promocję zdobywa każdy, kto odpowie bez błędu) jest gra CAESAR II, ufundowana przez IPS Computer Group (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66).

1. Wymień gry z tzw. „serii generałów", które pojawiły się do tej pory na rynku.
2. Kto jest producentem gier Master of Orion i Master of Magic?
3. Który z niżej wymienionych ustrojów politycznych nie istnieje w Cywilizacji II: fundamentalizm, komunizm, monarchia, teokracja, republika?
4. Oil Rafinery, Gryphon Aviary, Elven Lumber Mill. Z jakiej gry pochodzą te budynki?
5. Ile części gry Battle Isle ukazało się do tej pory?

Myślę, iż czas też dokonać podsumowania rynku. Czas wybrać Najlepszą Strategiczną Grę Wszechczasów. Nasza ankieta trwać będzie przez sześć miesięcy, a więc do numeru 4/97 włącznie i każdy z Was może oddać tyle głosów, ile tylko zapragnie! Warunek jest jeden: głos musi być oddany na oryginalnej karcie, którą widzicie u dołu strony (i przesłany w kopercie lub naklejony na kartkę pocztową). Wśród wszystkich uczestników rozlosujemy cenne nagrody, których na razie nie podam, gdyż sam ich jeszcze nie znam. Ale postaram się dla Was, moi mili kaprale, wykombinować coś naprawdę ekskluzywnego. W końcu wszystkie firmy tylko palą się, aby dawać nam - Elitarnemu Klubowi Generałów - nagrody. A jak się nie palą, to my je zapalimy!

Na początek konkretów (w końcu czas zacząć jeść mięcho) krótkie wiadomości o grze Heroes of Might&Magic 2. Gra zapowiadana jest na październiko-listopad, co znaczy, iż najwcześniej zobaczymy ją na Gwiazdkę (tak to już jest, choć chciałbym się mylić). Dowództwo zespołu pozostało w rękach Jona van Canneghama (bardzo dobrze!). Gra ma być przede wszystkim bigger, better, faster. Mnóstwo potworów, dwóch bohaterów więcej do wyboru, rozbudowany w stosunku do pierwszej części system czarów, podział na magię czarną i białą. Twórcy zapowiadają też znaczne przyspieszenie akcji gry (możliwość wykonywania ruchów w trakcie trwania tury komputera). Oczywiście, jeżeli tylko dojdą nowe wieści z New World Computing, EKG będzie Was informować.

Jednak (uwaga!) Elitarny Klub Generałów nie musi być w całości poświęcony tylko grom komputerowym. Chętnie przeczytałbym listy od osób, które grają w systemy bitewne np. Warhammera, Warzone czy Necromunda. Czekam na listy od osób pasjonujących się systemami karcianymi (czy wiecie, iż Magic the Gathering wchodzi jako przedmiot kierunków menedżerskich amerykańskich collegów, bo stwierdzono, iż fantastycznie rozwija umiejętności strategiczne?). W ogóle każda Wasza inicjatywa zostanie rozważona przez Kolegium Połączonych Sztabów. Naszym mottem powinno być: możemy wszystko! I ostrzegam Was bardzo poważnie: jeżeli Wasza korespondencja z EKG będzie się plątała gdzieś w niskich strefach niskich poziomów, to EKG zostanie zlikwidowany (tak jak zlikwidowane zostały Kluby Cywilizacji i Frontiera), a Wasz marszałek Bócevau zmuszony do oddalenia się na niezasłużoną emeryturę lub (kto wie?) może nawet rozstrzelany za brak zdolności dowodzenia na polu walki, dezercję, dewiację, dekadencję, degrengoladę, degenerację i dewocję.

marszałek polny Bócevau
(w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów)

ANKIETA EKG

Imię i nazwisko ....
....
....

Adres ....
....
....
....

Ulubiona gra strategiczna ....
....
....
....
....
....
....
....

CLUB SIMULATOR

Heloł ewrybady! Sie ma! Zacznę od tego. Jeśli czytacie to przed lub w czasie trwania Gambleriady, to pędźcie na Torwar. Tam jest COLONEL ZGRED KILLER we własnej osobie! Każdy chętny może spróbować skopać mi d... w grze TOP GUN: Fire At Will! Jeśli czytasz to po Gambleriadzie i nie dotarłeś do mnie na czas, ŻAŁUJ! To była jedyna, niepowtarzalna okazja wykazania się.

Konkurs !!!!

Tym razem tylko jedno pytanie, ale za to bardzo perfidne! Oto ono: W Falconie 3.0, w scenariuszu kurylskim, na morzu można spotkać szczególny zielony obiekt, w pobliżu statku pasażerskiego. CO TO JEST? Złośliwie nie podaję, w którym miejscu na mapie on się znajduje! Ale wierzcie mi... na pewno tam jest i czeka na WAS!

Gabinet figur wo(j)skowych

Teraz kilka słów autorstwa Lt. „Mavericka" Jakubowicza, na temat F-15 Strike Eagle III. Jak widać, ktoś w to jeszcze gra. Nawiasem mówiąc, jest to całkiem przyjemny symulatorek, który bezproblemowo chodzi nawet na 486SX, a pozwala nauczyć się atakować cele naziemne (walka powietrzna jest za to uproszczona).

1. Już po uporaniu się z wrogami kręcącymi w powietrzu (albo przed uporaniem się z nimi) zaczynamy atak. W grze występuje kilka rodzajów celów i każdy atak wymaga troszeczkę innego podejścia. Najczęściej będziemy atakować: stacje radarowe, wyrzutnie SAM-ów, skupiska pojazdów nieopancerzonych (ciężarówki), słabo opancerzonych (transportery, ruchome stanowiska dowodzenia, działka plot) i dobrze opancerzonych (czołgi). Często zdarzają się też ataki na urządzenia portowe, zabudowę miejską (np. stacje telewizyjne, pałace, mosty), bunkry dowodzenia, zbiorniki z gazem, urządzenia na lotniskach, obozy terrorystów; prawdziwą gratką są ataki na elektrownie atomowe, fabryki produkujące broń chemiczną i platformy naftowe. Najprościej natomiast przeprowadza się ataki na jednostki pływające (fregaty, kutry rakietowe, tankowce, lotniskowce).

2. Atak na zgrupowania celów nieopancerzonych i słabo opancerzonych. Dolatujemy do celu na wysokości ok. 300 stóp (jest to najniższa wysokość, na jakiej działa autopilot, ale uwaga: musimy ręcznie sterować przy wymijaniu gór, mimo że autopilot automatycznie wchodzi na bezpieczną wysokość chroniąc nas przed kolizją z glebą, to w strefie powietrznej kontrolowanej przez wroga namierzają nas radary naziemne i będziemy musieli przyjąć chłopców z drugiej strony barykady). Przestawiamy radar w tryb pracy naziemnej i oczywiście włączamy go. Cel na radarze znajduje się nad trójkącikiem, w postaci kropki. Na HUD mamy celownik dla zrzucania bomb, no i dalej to już prosto. Nadlatujemy nad cel, spacja i po sprawie.

3. Atak na cele dobrze opancerzone, budynki i urządzenia portowe. Nalot taki sam jak poprzednio. Dalej jest już inaczej. Ja do takich ataków nigdy nie używam zwykłych bomb 2000-funtowych, ale ich „inteligentnej" odmiany, czyli naprowadzanych laserem GBU-15. Wtedy na ekranie radaru zaznaczamy cel lewym klawiszem myszy, komputer pokładowy samolotu wykonuje obliczenia i po chwili otrzymujemy mapę szczegółową. Jeżeli zaznaczony cel pokrywa się z trójkącikiem, to wszystko jest O.K. Dalej znowu prosto. Na HUD duże kółko pokrywa się z zaznaczonym celem, spacja i po sprawie.

4. Ataki na cele nawodne. Znowu nalot jak poprzednio, później też podobnie, nawet broni możemy użyć tej samej. Jednakże program przydziela nam do takich misji pociski AGM-84 HARPOON, a one też są skuteczne. Wszystko wykonujemy jak w pkt. 3., tylko musimy namierzyć cel i odpalić rakietę z odległości większej niż 10 mil od celu (zanim to odkryłem, miałem nieliche kłopoty, a w instrukcji nie znalazłem o tym ani słowa).

5. Lądowanie. Lądowanie jest proste. Po doleceniu do swojej bazy musimy wejść w oś pasa startowego. Podchodzenie do lądowania zaczynamy ok. 5 mil od pasa startowego, ustawiamy ciąg na 30-40% i schodzimy na wysokość ok. 500 stóp. Następnie obniżamy wysokość, tak żeby tuż przed pasem mieć ok. 50 stóp. Hamulcem musimy zmniejszyć prędkość do ok. 240 węzłów, wypuszczamy podwozie i delikatnie siadamy. Tuż po przyziemieniu najlepiej jest włączyć hamulce kół i wyłączyć silniki, bo inaczej możemy nie zmieścić się na pasie.

A teraz coś dla ekspertów: lądowanie w nocy, z jednym silnikiem martwym, bez hydrauliki, z uszkodzonym HUD-em i monitorami, odległość od ziemi oceniana „na oko" względem świateł lotniska - ja wylądowałem tak dwa razy [chylę czoła przed Waszmością, co prawda więcej tu szczęścia niż rozumu, ale jednak! - Z.K.].

Lt. Maverick

Mech Killer's office

Co jakiś czas, mniej lub bardziej regularnie, będziemy opowiadać sobie o różnych ciekawostkach z życia Klanów, czy też jak wojować z Cybridem. Wszystko przed nami! Teraz wystąpi znany już Wam, Pilot Nightman.

„Na roboty stosujące taktykę biegania wokół niedoszłej ofiary (Ciebie, graczu) jest jeden prosty sposób: wystarczy zatrzymać się i pakować do natręta z czego tylko można (tu stanowczo odradzam działka i rakiety - nie zdążą się uzbroić). Zazwyczaj najlepiej celować w miejsca, gdzie Mechy przenoszą uzbrojenie. Nie trzeba tracić czasu na całkowite zniszczenie wroga, jeżeli można go unieszkodliwić, pozbawiając możliwości prowadzenia walki. Sadystyczna metoda unieruchomienia wroga przez odstrzelenie mu jednej nogi nie jest dobra, ponieważ obcy Mech dalej może strzelać. Owszem, tak jest ciekawiej i zabawniej, ale... najpierw praca, potem przyjemność. W niektórych misjach (np. obrona własnej bazy) wrogie Mechy stają i uporczywie starają się coś zniszczyć. W takiej sytuacji można poszaleć i „rozdrobnić" bandytę. Jeśli pierwsza salwa nie wystarczy, zawsze można zrobić poprawkę, kiedy wróg zaczyna uciekać. Mogłoby się wydawać, że w walce stalowych wojowników wygrać może tylko najszybszy, a tu niespodzianka - nie szybkość a zwrotność ma największe znaczenie. Gdy nasz „zbrojny mąż" biegnie najszybciej jak potrafi, staje się mało zwrotny. Według mnie, optymalną prędkością jest ta ustawiana klawiszami 5-8. Ale jeśli szybka ucieczka jest jedynym sposobem na ocalenie naszego blaszanego tyłka, to nie ma się nad czym zastanawiać. Taki manewr też nie jest całkowicie defensywny. Można podczas biegu obrócić korpus Mecha do tyłu i strzelać do goniącego natręta [kolega chyba dysponował eksperymentalnym modelem T-72, gdyż tylko w takich pojazdach jest to możliwe. U mnie, w każdym modelu Mecha (za wyjątkiem Nova, który ma jeszcze mniejszą swobodę ruchu) można było obrócić korpus o 90 stopni w lewo lub prawo - MK].

Najlepszymi, moim zdaniem, Mechami są „Timber Wolf" i „Marauder IIc". Niestety, żaden z nich nie ma możliwości lotu, ale są to pojazdy bardzo wytrzymałe (przynajmniej ten pierwszy) i zabierające dużo uzbrojenia. Jeżeli już jesteśmy przy broni, to polecam dla wyżej wymienionych Mechów konfigurację broni A (Alt. Config A). Jest to najlepszy zestaw środków zagłady. „Timber Wolf" zabiera wtedy doskonałe miotacze MPLAS, PPC oraz rakiety kierowane SSRM6. „Marauder IIc" może pochwalić się miotaczami MPLAS, PPC, rakietami LRM10 i stosunkowo słabym miotaczem SLASER [Ja jednak uważam, że dla „Timber Wolfa" najlepszy jest zestaw uzbrojenia zawierający 2X LRM10 plus przydatki - M.K.]. Przy wyborze broni należy pamiętać o tym, że rakiety nadają się raczej do atakowania oddalonych celów, PPC są dobre na średnie odległości, a MPLAS są niezastąpione na małych dystansach [I znów, z uporem maniaka muszę stwierdzić, że preferuję metodę „czołgu Stalina", waląc salwami z bliska - M.K.]. Podczas strzelania pojawia się jednak paskudny BURAK! Nie można uszkodzić wroga stojącego pancerz w pancerz z naszym Mechem. Rakiety eksplodują bez szkody dla przeciwnika, a miotacze nie trafiają w cel! Jeśli jednak ktoś pragnie silnych wrażeń i lubi szybko wykańczać „bliźnich", to polecam „Summonera" z jego niewiarygodnie śmiertelnym szybkostrzelnym działkiem „xAC10" - z wroga w kilka chwil robi się sieczka".

podpisano: Pilot Nightman

Podsumowanie

I tym razem dzieci, to wszystko. Po wakacjach przyszło trochę listów, ale wciąż mało. CHCĘ WIĘCEJ! Tym optymistycznym akcentem kończymy kolejny, czternasty już odcinek Klubu Symulatorów.

col. Zgred Killer



ANVIL OF DAWN - cz. 2 (PC CD-ROM)

Ciemna Latarnia

Aby odbudować zniszczony pomost musisz użyć czaru „szpadel" (czyli Heavenly Mend of Unseen Artisans), potem będziesz już mógł dostać się do wieży. Najpierw przesuń kamienie na klapy. Teleport zniknie i będzie dostępna dalsza część Latarni. Na północy znajdziesz drzwi, które prowadzą do falochronu, ale możesz przez nie przejść dopiero po odnalezieniu Sea Shell of Summoning. Poruszenie bloku i przesunięcie go na klapy spowoduje otwarcie drzwi - jedne prowadzą na górę, drugie na dół. Na dole znajdziesz m.in. altar uzdrawiania. Dźwignia otwiera ścianę, za którą znajdują się skrzynie. Jest też wskazówka mówiąca, jak odwołać gargulca blokującego północne przejście. W miejscu, którego strzegą wyverny, znajdziesz skrzynie ukryte za iluzorycznymi ścianami. Po przejściu przez teleport znajdziesz się na obszarze, gdzie zobaczysz dwa toczące się kamienie. Tam będzie skrzynia z jedną częścią czaru unsummon. Po przejściu przez teleporty odnajdziesz również drugą część czaru. Wejście na płytę i poruszenie dźwigni spowoduje otwarcie drzwi na południe. Za iluzoryczną ścianą zobaczysz wyverny pilnujące skrzyń. W jednej z nich znajduje się Sea Shell of Summoning, umożliwiająca przyzywanie wodnego żywiołaka i dotarcie do Podwodnego Labiryntu. W jednym z miejsc należy uważać na płyty, gdyż stąpnięcie na nie powoduje przywołanie latających czaszek. Teraz cofnij się do wejścia i idź na północ w stronę korytarza, którego pilnuje gargulec. Możesz go już odwołać. Teraz czeka Cię odnalezienie kluczy otwierających drzwi oraz przesuwanie dźwigni. Aby uwolnić jedną z klap, należy zniszczyć stojący na niej blok. Wejdź na piętro, uważaj na iluzoryczne ściany, jak zwykle pobaw się dźwigniami i płytami w podłodze. Kiedy odnajdziesz czarodzieja, porozmawiaj z nim. Teleport zaprowadzi Cię z powrotem do wejścia. Wyjdź na falochron i użyj Sea Shell of Summoning, aby przyzwać wodnego żywiołaka. Po rozmowie z nim znajdziesz się w Podwodnym Labiryncie.

Podwodny Labirynt

To bardzo duży, lecz dość łatwy do przejścia obszar. Niebezpieczne są stwory, które zatruwają jadem. Ponieważ przed wejściem do Podwodnego Labiryntu byłem już w Mieście Umarłych i znalazłem tarczę chroniącą przed trucizną, więc nie miałem kłopotów. Jeżeli jednak chcesz najpierw pokonać Podwodny Labirynt, zbieraj pilnie wszystkie fiolki z odtrutkami. Używaj ich dopiero w ostateczności, czyli gdy Punkty Życia bohatera są na wyczerpaniu. W Podwodnym Labiryncie należy znaleźć osiem pereł, cennym nabytkiem jest też tarcza zwana Aegis. Teleporty, na które się natkniesz, przenoszą w przeciwległe krańce Podwodnego Labiryntu. Znajdziesz również mana altar (na północnym zachodzie) i healing altar (na południowym zachodzie). Teleporty zaprowadzą Cię w stronę wejścia na Zatopiony Statek. Za każdym razem, kiedy chciałbyś wyjść na ląd, możesz to zrobić. Potem wystarczy tylko przyzwać wodnego żywiołaka, aby wrócić pod wodę.

Zatopiony Statek

Na wschodzie znajdziesz demona, który zażąda, abyś przyniósł mu osiem serc. Serca zdobędziesz zabijając żeglarzy (a raczej niszcząc ich ożywione trupy). Jak zwykle czeka Cię przestawianie dźwigni i naciskanie klap w podłodze. Kiedy wejdziesz w teleporty i znajdziesz się w małych pokojach, musisz obciążyć klapy, aby otworzyło się przejście. Na piętrze statku znajdziesz pokój ukryty za iluzoryczną ścianą. Gdy poruszysz dźwignię, toczące się kamienie ustawią się na dwóch płytach, otwierając przejście do ukrytego pokoju na wschodzie. W środku Zatopionego Statku znajduje się spora hala z kamiennymi blokami. Musisz zepchnąć je na płyty w rogach komnaty, a wtedy otworzy się przejście do kajuty kapitana. Gdy staniesz na płytach, otworzy się jedna ze ścian. Przesunięcie dźwigni na północy i południu spowoduje, że zniknie ściana zagradzająca drogę na zachód. Znajdziesz tam m.in. shell armor. Następnie udaj się do demona i wręcz mu osiem serc żeglarzy. Wróć do labiryntu i wyjdź na zewnątrz.

Cdn.

Jacek Piekara

ISHAR 3 (PC)

[W ramach remanentu (i dzięki temu, iż mamy w Tete trochę wolnego miejsca) publikujemy rozwiązanie do gry Ishar 3 - don Pedro.]

Po wejściu do miasta Koren Bahnir spotkasz dziwną postać. Opowie Ci o Typhusie Mernithie i jego zamiłowaniu do alkoholu. Potem zniknie. Idź teraz do sklepu wielobranżowego i kup butelkę likieru [na moim osiedlu taki sklep nazywa się monopolowy - don Pedro]. Udaj się do tawerny i zwerbuj tam nowych bohaterów. Dowiesz się też o złodziejach grasujących we wschodniej i północno-zachodniej części miasta. Idź do nich, przeszukaj te tereny. Znajdziesz złoto i będziesz walczył z wrogami. Udaj się teraz do bogatszej części miasta. Kup identyfikator za 4000 dukatów i udaj się do obserwatorium Typhusa. Daj mu likier, a dostaniesz kartę do gry i usłyszysz o Matherze Fudiusie. Idź do niego, przedtem jednak wstąp do pobliskiej tawerny. Poznasz w niej Erkha Maltusa. Postaw mu posiłek, w zamian zaprowadzi Cię do Fudiusa. Fudiusowi daj kartę do gry, a wtedy otworzy się PIERWSZA BRAMA NIESKOŃCZONOŚCI. Przejdź przez nią, znajdziesz się w lesie.

Idź na południe, a potem na wschód. Trafisz na przejście, którego broni niedźwiedź. Zabij go i idź dalej. Udaj się na południe, a potem na wschód. Znajdziesz tam borsuka, który jest przemienionym czarnoksiężnikiem. Weź papirus i wróć do Bramy (północny zachód). Daj papirus Matherowi, dostaniesz receptę pozwalającą na przywrócenie maga do właściwej postaci (składniki recepty koniecznie zapisz). Dostaniesz również klucz do chatki na mapie. Udaj się do tej chatki i weź z niej magiczną flaszkę oraz naszyjnik. Teraz udaj się do tawerny, gdzie dostaniesz kelonia powder. Resztę składników kup w sklepach. Po przyrządzeniu eliksiru daj go zamienionemu w borsuka magowi. Odczarowany mag ofiaruje Ci złoty przedmiot. Wróć do miasta i idź do teatru (otwarty w godzinach od 20.00 do 6.00). Spotkanemu w teatrze Gulnarowi daj złoty przedmiot - przed Tobą stanie otworem DRUGA BRAMA NIESKOŃCZONOŚCI (brama otwiera się o drugiej nad ranem i szybko znika).

Przejdź przez bramę i udaj się na południowy wschód. Natkniesz się na plemię. Zabij jego przywódcę, innych zostaw w spokoju. Skieruj się teraz na południowy zachód. Znajdziesz Pierwszy Kryształ. Wróć do miasta i udaj się do biblioteki. Odkryjesz kilka ciekawostek nt. dwóch kryształów. Teraz z powrotem do Drugiej Bramy. Idź na południe i wschód. W ślepym zaułku leży kawałek meteorytu. Wróć z nim do bogatszej części miasta i znalezioną część przytwierdź do reszty. W ten sposób otworzysz TRZECIĄ BRAMĘ NIESKOŃCZONOŚCI. Zanim przez nią przejdziesz, kup liny i ciepłe ubrania.

Przejdź przez Bramę i idź na północny zachód. Pozabijaj wszystkich wrogów (yeti, niedźwiedzie), a dotrzesz do Generatora Zdarzeń. Połóż na nim pierwszy kryształ i wróć do miasta. Penetrując północno-zachodnie uliczki znajdziesz CZWARTĄ BRAMĘ NIESKOŃCZONOŚCI.

Po przejściu przez Bramę znajdziesz się w lochach. Zniszcz hordy szkieletów. W komnacie z lawą jest uwięziona w klatce księżniczka. Kiedy wejdziesz na trzecią płytę będziesz mógł ją uwolnić. Zgódź się jej pomóc i przenieś się z powrotem do miasta. Przenocuj w tawernie, a we śnie odwiedzi Cię postać, którą już znasz. Idź do chatki tak jak wskaże. Klucz znajdziesz w fontannie. W chatce jest pięć kompletów ubrań strażników miasta. Włóż te ubrania, a księżniczce daj hełm. Wejdź do zamku. W środku zdejmij księżniczce hełm (przed Zoltarem i zaoferuj pomoc). Wróć do lasu. Zoltar i Thina odejdą, a Ty udaj się do miasta. Znajdź Fudiusa, od którego dostaniesz drugi kryształ. Kryształ połóż na Generatorze Zdarzeń. Teraz z powrotem do miasta, a potem znowu w góry. Idź na północ, znajdziesz tam pas. Idź na polowanie. Skieruj się na wschód, a następnie na południe. Spotkasz syna Zoltara i jego żonę. Od syna otrzymasz klucz. Żonę Zoltara wciel do grupy (koniecznie!). Wróć do miasta i wejdź w ostatnią Bramę (przed godziną dwunastą w południe). Znajdziesz się w lochach, w których musisz dopaść i zabić smoka.

Lord Chaos

CHAOS OVERLORDS (PC CD-ROM)

Tabela przedstawiająca wszystkie 90 gangów.

Oznaczenia: Hir = Hiring cost, Upk = Upkeep cost, Com = Combat, Def = Defense, Tec = Tech level, Stl = Stealth, Det = Detect, Cha = Chaos, Ctr = Control, Hel = Heal, Inf = Influence, Res = Research, Str = Strength, Bla = Blade/Melee, Ran = Ranged, Fig = Fighting, Mar = Martial Arts.

(Opr. jp)

Nazwa	Hir	Upk	Com	Def	Tec	Stl	Det	Cha	Ctr	Hel	Inf	Res	Str	Bla	Ran	Fig	Mar
ABOMINATORS	6	3	5	6	4	2	7	-2	-2	4	2	0	3	0	0	0	0
ANGELS OF ARCADIA	11	6	6	7	9	7	10	3	5	5	3	1	4	0	-9	-5	0
ANTI-TEMPLISTS	5	3	2	3	6	7	8	1	2	0	1	0	0	0	4	0	0
ARCHITECS GUILD	8	5	2	3	9	7	8	0	1	0	9	0	0	0	0	0	0
AZURE ORDER	8	4	0	10	0	10	10	1	1	3	1	0	0	0	0	11	0
BAD ARTISTS	6	3	0	0	4	10	5	3	1	0	1	-5	0	0	0	0	0
BANKERS	11	-1	-2	1	4	10	10	3	0	0	3	0	-1	0	0	0	0
BICYCLE MESSENGERS	1	1	1	1	2	7	10	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BLOOD ORDER	11	6	0	13	0	9	11	3	0	3	0	0	1	0	0	0	12
BOUNTY HUNTERS	8	5	3	4	8	8	13	0	0	3	2	0	2	0	4	0	0
BROTHERS OF THE BLADE	7	3	1	5	8	8	8	0	0	0	1	0	0	7	-3	0	0
CHAIN GANG	3	2	2	3	5	6	6	0	0	0	3	0	3	-2	0	0	0
COMPUTER HACKERS	15	-2	-1	0	8	9	14	4	1	0	2	3	-2	-1	-1	-1	0
CORPORATE RAIDERS	7	5	0	1	9	8	8	5	5	0	6	0	0	0	0	0	0
CRAP PUKES	1	1	1	1	3	7	7	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
CRIMSON DRAGONS	7	3	4	5	6	9	8	2	0	2	0	0	0	4	0	2	0
CYBERSHARKS	5	3	3	5	6	5	8	3	0	1	0	0	3	0	0	0	0
DEER HUNTERS	2	1	2	2	4	8	9	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
DEVIL RIDERS	4	3	2	4	6	6	8	1	0	0	2	0	1	0	3	1	0
DISCO FREAKS	3	1	1	3	4	3	9	1	0	1	-5	0	1	0	0	0	1
DOG BOYS	2	1	3	1	3	6	10	0	0	0	0	-1	0	0	1	0	0
DOMINATRIX CLIQUE	3	1	2	5	2	3	9	0	2	0	1	0	4	-4	-3	-3	0
DOOMSDAY CULT	6	3	1	3	6	9	9	3	3	1	3	2	-1	0	2	0	0
EBON ORDER	8	5	0	10	0	14	9	5	-1	2	3	0	2	0	0	0	7
EMERALD ORDER	9	5	0	11	0	10	10	0	0	4	1	0	0	0	0	0	10
EX-POSTAL WORKERS	4	3	0	1	4	7	8	1	0	0	0	-3	0	0	6	0	0
EX-PRO ATHLETES	5	3	5	5	2	3	9	2	-2	1	1	-2	3	5	0	1	0
FACEMEN	5	3	1	1	6	10	9	2	5	0	3	0	0	0	0	0	0
FIGHTING NUNS	5	3	3	4	5	7	9	-5	0	0	0	0	2	0	3	1	0
FIRESTORM TEAM	8	4	4	4	8	7	10	2	0	0	3	0	0	2	4	0	0
FOLLOWERS OF SQUIGGY	1	0	0	0	2	10	7	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FORGERS	20	-3	3	4	9	8	8	1	-1	0	2	3	0	0	1	0	0
FORTUNE TELLERS	5	3	-1	1	3	10	12	4	2	2	4	0	0	0	0	0	0
GREY ORDER	7	4	0	7	4	7	10	1	1	2	2	-2	2	-6	-6	0	8
GROUND ZERO	12	7	7	8	10	6	8	5	2	4	3	0	0	0	5	2	0
GUN RUNNERS	6	3	1	3	7	10	9	3	-1	0	0	0	0	0	6	0	0
HAMMER SQUAD	2	2	1	3	2	5	7	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0
HAMMERFIST CLAN	2	2	0	5	0	7	7	0	-1	0	1	0	3	0	0	3	0
HAPPY CAMPERS	4	3	0	3	8	10	12	3.	1	3	0	0	0	0	0	0	0
HEADBANGERS	3	2	1	2	3	7	5	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0
IRON CADRE	9	5	4	4	10	7	9	1	-3	0	5	3	6	0	0	0	0
LEATHERHEADS	3	1	3	4	2	7	6	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0
MAGENTA ORDER	6	3	0	8	1	9	9	-3	1	2	0	0	4	0	0	0	4
MASTER LEECHES	3	1	0	1	4	9	10	3	-3	0	2	0	0	0	0	0	0
METAL BURN	7	4	3	4	7	6	8	3	0	-1	1	0	0	0	6	0	0
MIDDLEMEN	3	2	2	2	5	8	8	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0
MUTANT THUGS	3	2	0	1	3	7	6	0	-2	5	1	0	4	0	0	0	0
MUTT ORDER	2	1	0	4	1	7	10	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
NANCY BOYS	0	0	0	0	1	5	5	0	-1	0	-1	0	0	0	0	0	0
NECK KICKERS	4	1	0	0	5	9	11	-6	-6	-2	-6	-6	-4	-4	-6	15	0
NEW JACKS	5	3	2	3	6	8	9	3	3	0	3	-1	0	0	4	0	0
NIGHT WALKERS	10	6	3	6	5	11	11	4	4	5	6	0	4	0	0	5	0
NINJA EXTRAS	5	2	2	3	5	10	8	0	0	2	0	0	0	1	0	3	0
PAIN, INC.	9	5	4	5	10	9	8	0	3	0	4	0	3	0	0	0	0
PINHEADS	5	2	3	2	1	3	7	0	0	1	2	-5	5	-2	0	0	0
PRESS CORP	6	4	1	2	8	5	11	4	1	0	4	0	0	0	0	0	0
PSYCHOS	4	3	5	1	7	5	7	3	0	1	0	1	0	0	0	0	0
PUDDING CLOWNS	1	1	-2	1	1	8	8	0	0	9	0	0	0	0	0	0	0
PYRAMID HEALERS	2	2	0	4	5	7	10	0	0	4	-1	1	0	0	0	0	0
RACKETEERS	7	4	0	3	9	9	7	6	2	0	2	0	0	1	3	0	0
REGULATORS	4	3	2	4	5	9	9	2	2	0	0	0	0	0	4	0	0
RIG MASTERS	9	6	4	7	10	7	8	0	0	0	0	3	1	0	1	0	0
RIGHT HANDS	0	0	1	1	7	10	10	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
RIPPERS	4	2	3	3	6	9	9	0	1	0	0	0	0	4	-4	0	0
ROAD REPAIR CREW	4	2	2	3	6	6	7	2	1	0	0	0	3	0	0	0	0
RUSTED BLADES	4	2	2	4	5	7	8	1	2	-1	0	1	0	4	-3	0	0
SCIENCE TEAM	6	2	-3	1	10	7	10	1	0	0	0	4	0	0	3	0	0
SCUMBAGS	1	1	1	3	2	8	8	1	-1	0	0	0	0	0	0	0	0
SEWER RATS	1	1	2	2	2	9	7	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
SHADOW NINJAS	6	4	3	4	5	13	8	1	0	0	0	0	1	3	0	5	0
SHOCK TROOPERS	6	4	2	5	10	5	8	0	3	0	0	0	0	0	3	0	0
SILVER ICE	7	4	4	5	7	11	8	1	3	2	0	0	1	5	0	1	0
SISTER OF THE SABER	6	3	1	4	8	7	9	0	0	0	2	0	0	6	-2	0	0
SLAMDANCERS	3	2	1	4	3	5	7	3	0	2	0	0	1	0	0	3	0
SNIPERS	6	4	1	5	8	11	11	-2	-3	0	-2	0	0	0	8	0	0
SOUTHSIDE PUNKS	4	2	3	3	5	7	7	1	0	0	0	0	0	0	2	0	0
SPASMIC SUPERHEROES	7	4	5	5	7	8	8	4	-2	5	0	0	5	0	0	0	0
STORMLORDS	8	5	6	4	9	6	9	4	2	0	0	0	0	0	2	0	0
SUICIDE SQUAD	3	0	9	0	9	1	10	0	0	-6	0	-3	0	0	0	0	0
SUNSHINE CULT	1	0	-3	0	0	10	7	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
TEAM STICK MAN	10	5	2	3	10	12	12	5	5	6	2	2	0	0	0	0	1
TECHNO SCREAM	6	4	3	4	10	8	8	0	0	0	1	2	0	0	2	0	0
THE CLEANERS	8	5	5	5	9	9	10	1	0	1	1	0	3	0	5	2	0
TIGER CLAN	8	5	4	8	3	6	10	2	-1	3	0	0	1	0	-2	0	4
TRANTIAN FUSERS	10	5	3	6	10	5	10	1	0	3	2	5	2	0	0	0	0
TROUBLEMAKERS	3	1	0	1	4	9	7	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
USED CAR SALESMEN	3	2	1	3	4	5	10	0	1	0	3	0	0	0	0	0	0
WHIZ KIDS	5	3	-2	1	9	10	9	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0
WOLFPACK	4	2	4	3	3	10	7	1	0	2	0	0	3	0	-3	0	0
WOUNDED FOOLS	1	1	1	6	2	8	4	1	0	-3	0	0	2	0	0	0	0



SILENT STEEL (PC CD-ROM)

Oto kolejne kwestie, które należy wybrać, aby ukończyć ten film interaktywny.

DISK 1

This is the Captain.
I'll be right down.
I'll need to see you in my Cabin XO, ASAP.
This is as serious as it gets, XO.
How she got out is anybody's guess.
I want you supervising SONAR, Mr. Foster.
We were liaison-authorized to talk to the battlegroup.
I received the message from COMSUBLANT.
At best speed, what are the probable positions of a submarine.
Kilo class submarine, export type, possibly.
Standard speed will be sufficient, but let's go deep.
I'd like to load all the tubes, make each ready to fire.
Did you try isolating it with the other passive sets?
Best guess, ensign, what is it?
Do we have a problem or are we worrying about nothing?
How long would a hull search take?
I want to lock out a diver, XO.



DISK 2
Get it back to the Chief Engineer.
I'm willing to listen to a list of suspects.
Anything strange happen in the line-handling party, Mr. Wheeler?
Everyone's a suspect, Mr. Wheeler.
You put that device on the hull, Holland, admit it.
Holland, we know you're lying. Tell us the truth.
Admit you did it, Holland.
I heard that already. You were the last man below, right?
I'm placing you under arrest, Petty Officer Holland.
DISK 3
Sound the general alarm. Battle stations. Torpedo.
My intentions are to return fire and break contact with the hostile submarine.
Continue to close with target vessel.
Fire tube one!
Take evasive maneuvers. Deploy counter-measures.
Give me time until Mark 48 ADCAP impact.
Time until Set-65 impact.
Do you have a contact, ensign?
Can you give me a course and speed on this contact?
DISK 4
I'm going to my cabin for my sidearm.
Put the gun down Wheeler, you really don't want to hurt anyone.
Get me a firing solution.
Match bearings and shoot.
Mr. Foster, what's the time to Mark-48 impact?
Come to periscope depth. Give him the nav fix.
Shoot!
Close in and generate new bearings.

Alex



URBAN RUNNER (PC CD-ROM)

Obróć się w prawo i zajrzyj do szafki. Weź linkę i haczyk. Użyj linki na schodach, wejdź na nie, a gdy bandyta zacznie schodzić, wbij mu w nogę haczyk. Podejdź do leżącego i wyjmij mu z kieszeni pilnik do paznokci. Przejdź do przodu - w murze znajdziesz obluzowaną cegłę. Potraktuj ją pilnikiem. Biegnij do pokoju, który ma w nazwie „cubbyholes". Zajrzyj do zlewu, podejdź i obejrzyj półki. Włącz światło przełącznikiem i ponownie popatrz na półki - znajdziesz mapę budynku. Teraz idź do komnaty, w której na ścianie jest skrzynka z bezpiecznikami. Wyjmij bezpiecznik z lewego otworu i włóż go w miejsce z podpisem „wall panel fuse". Wróć do miejsca, w którym zaczynałeś grę i spójrz na wywieszkę na lewym murze. Wróć do skrzynki i przełóż bezpiecznik do otworu „document transporter". Podejdź do windy na dokumenty i uruchom ją przyciskami (zielony i czerwony). Przełóż bezpiecznik do „pump". Idź do pomieszczenia z pompą i pokręć kołem tak, by ustawić licznik na 576. Drugie koło ma wskazywać 2. Włącz pompę, pobiegnij do pokoju ze zlewem - uda Ci się uciec przed zabójcą.

Weź latarkę, piłkę, rewolwer i film. Pobiegnij do budynku obok. Kliknij na drzwiach do pokoju kobiet, potem na włączniku, na desce i wreszcie na schowku. Po filmiku wyjdź i użyj deski na drzwiach. Przestaw przełącznik na ścianie po lewej. Kliknij dwa razy na kablach zwisających z sufitu. Teraz kliknij na puszce i użyj jej w miejscu, w którym pojawia się podpis „floor". Przestaw ponownie wyłącznik i poczekaj.

W hotelu zacznij od pogadanki z recepcjonistką. Potem pokaż odznakę policyjną najpierw dziewczynie z lewej, potem tej z prawej strony. Wejdź po schodach na górę, podnieś słuchawkę. Spróbuj otworzyć kluczem pokój nr 227. Pokaż słuchawkę panience i ponownie otwórz pokój. Spróbuj z pokojem 225 - jest chwilowo zamknięty. Zejdź na dół, porozmawiaj z recepcjonistką i dziewczyną. Gdy dziewczyna będzie zagadywać recepcjonistkę, wrzuć zapałkę do kosza. Podczas zamieszania zajrzyj do księgi gości. Użyj fotografii na pudełku od zapałek - zdobędziesz numer do klubu Zanzibar. Zadzwoń tam, potem wezwij recepcjonistkę i wycofaj rezerwację. Po odbyciu rozmowy powinieneś otrzymać klucz do pokoju 225. Rzuć okiem na papier leżący koło Twojego telefonu. Zadzwoń do pokoju 227, a potem do obsługi. Kliknij na Addzie.

Wyjdź z budynku, kliknij na drzwiach. Pokaż facetowi odznakę i daj mu zegarek. Gdy będziesz już z Addą, posyp kredą klawiaturę numeryczną i wpisz numer (249A). Gdy usłyszysz okrzyk „Go on Adda", wciśnij strzałkę do przodu. Może Ci się nie udać za pierwszym razem. Weź plastikowy kubek, kliknij na klawiaturze, by odblokować windę - wsiądź do niej. Na górze przeszukaj regał. Kliknij na karcie a potem na konfetti (na podłodze). Otwórz drzwi do pokoju Lagrange'a, wejdź i zamknij je od środka. Kliknij na lewym włączniku, potem na trzech dokumentach i dwa razy na kubku z ołówkami. Kliknij teraz na sejfie. Podłącz kawałek przewodu do notebooka, a potem podłącz się do sejfu. Włącz notebooka i wpisz 227. Wyłącz światło, kliknij na drzwiach od szafy, wejdź do niej, zamknij się od środka i poczekaj, aż strażnik sprawdzi pokój. Teraz możesz już wyjść z pokoju. Kliknij na regale, aby się schować.

Teraz sterujesz Addą. Kliknij na kocu. Następnie użyj go na dokumentach, aby je przyciągnąć. Przejrzyj je i zanotuj numer magazynu (musisz na nim kliknąć). Kliknij dwa razy na kurtce i na karcie po lewej stronie. Przejrzyj wszystkie papiery, następnie zadzwoń do dziewczyny. Idź na drugą stronę budynku, wejdź do zaparkowanego wozu i użyj telefonu, aby zadzwonić do magazynu. Potem zadzwoń do dostawcy. Gdy się odezwie, połóż obok siebie dwie słuchawki i uciekaj. Obróć się w prawo i wturlaj pod samochód, gdy zabójca będzie chciał Cię przejechać.

Użyj kapsułki na pudełku z cukierkami. Atramentem polej dokument, otwórz barek, weź whisky i na butelce użyj karty identyfikacyjnej. Użyj atramentu na kocu, a następnie wykorzystaj tylną klapę samochodu, aby pozbyć się inspektora. Znowu sterujesz Addą (biuro prasowe). Popatrz na listy. Podnieś klej i jeden list. Zagotuj wodę, otwórz list nad parą. Włóż do środka notatkę Maxa i zaklej kopertę klejem. Wejdź do pokoju Freddy'ego. Daj mu list. Kliknij na papierach, aby odwrócić uwagę inspektora. Porozmawiaj z Freddym, potem wyjdź i zrób kawę. Postaw kubki na tacy - użyj jej na drzwiach do pokoju. Następnie użyj tacy na płaszczu i kliknij na nim, aby zabrać go z pokoju. Teraz grasz Maxem. Daj szoferowi whisky. Podejdź do ludzi, spójrz na doktor Dramish i kliknij na jej rękawiczce. Wróć i idź na parking. Popatrz na środkowy samochód, potem zajrzyj przez okno i kliknij na rękawiczce. Wejdź do środka tylnymi drzwiami, weź nagrania oraz środki medyczne. Leki wrzuć do whisky. Użyj któregoś klucza na zaworze. Idź poczęstować szofera wódką. Dzięki temu Adda ma trochę więcej czasu na zbadanie laboratorium.

Podnieś patyk, przylep do niego landrynki (masz ze sobą) i spróbuj wyciągnąć list ze skrzynki. Przejrzyj papiery i idź do ogrodu. Kliknij na gnieździe - znajdziesz klucz. Kliknij na lornetce, odszukaj trzy miejsca oznaczone jako „glint" (są 3). Podejdź do drzwi i otwórz je. Weź okulary i przeszukaj dwa razy kosz na śmieci. Wyjdź do ogrodu, przystaw magnetofon do gniazda. Wróć do detektora dźwięku i odtwórz nagranie. Włóż okulary i wpisz kod EEFGGFED. Kliknij na fartuchu a potem na przewodach. Ściągnij z nich izolację i podłącz swój przewód. Weź filmy, obejrzyj je pod mikroskopem. Znajdź kody MIV i CLI. Wyjdź.

Szybko schowaj się. Przechodząc koło kosza skorzystaj z okularów. Postaraj się wygrać od Sergia zegarek - musisz 3 razy pod rząd zgadnąć, gdzie znajduje się dama. Wejdź do klubu Zanzibar, korzystając z kluczy Tony'ego (4 razy na lewym zamku, 2 na środkowym i raz na prawym). Po małej strzelaninie znajdziesz się obok białych drzwi. Zainteresuj się dzwonkiem, odwróć się, użyj go koło okna. Gdy czas upłynie, wejdź i załatw nożem Kevorka. Użyj magnesu na pudełku na ścianie. Obejrzyj zegarek. Pociągnij za pokrętło, wyjmij je, zamocuj na środku zegarka, odwróć go. Kliknij na centralnym pierścieniu, potem na zewnętrznym i 3 razy na pokrętle. Tak przygotowany zegarek podłącz do systemu.

Kliknij na dwóch szufladach - dostaniesz sterownik i laser. Za szufladą znajdziesz środek owadobójczy. Obejrzyj sterownik, wybierz pokój A2 i maksymalną temperaturę. Użyj sterownika na czujniku. Poczekaj chwilę, wykończ Kevorka środkiem owadobójczym a Erasera laserem. W kieszeni Kevorka znajdziesz klucze. Weź je. Uruchom system, przełóż lewy cartridge i przestaw kolejno 2., 3. i 6. przełącznik. Wpisz kod 151, użyj kluczy Paula, wpisz 1004, użyj kluczy Tony'ego, wpisz 10 i użyj kluczy Leva.

Frogger

ALIEN TRILOGY (PSX)

W tabeli kodów trzeba wpisać 1GOTP1NK8C1DBOOTSON, wtedy accept i nacisnąć X. W menu dojdzie opcja cheats.

Krzysztof Szczodrowski (Rumia) – 1,5 pkt.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 (PSX)

Jeśli chcesz sterować Uranusem lub Masterem, to kiedy z boku wyjeżdżają opcje naciskaj szybko L1, L2, [Δ], R1, R2, [□]. Musisz zdążyć, zanim napisy dojadą do środka ekranu i zatrzymają się. W czasie wyboru postaci, między Eijim a Kayinem

jest znak zapytania. Najedź na niego, wciśnij i przytrzymaj select. Po chwili pokażą się dwie wymienione postacie. Wybierz jedną z nich i naciśnij X. Joypad musi być w porcie nr 1.

Natomiast, jeśli chcesz wybrać Sho lub Vermilliona, to rób wszystko jak wyżej, tylko naciskaj szybko [□], R2, R1, [Δ], L2, L1. Dalej tak samo jak poprzednio, tyle że joypad musi być w porcie nr 2.

Krzysztof Szczodrowski (Rumia) – 2 pkt.

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX (SATURN)

Skończ grę na poziomie Hard lub Very Hard. Obejrzyj zakończenie i poczekaj, aż gra się uruchomi i pojawią się opcje. Zagraj znowu w turnieju, przy wyborze postaci naciśnij i przytrzymaj góra i naciśnij któryś z przycisków fire. Będziesz sterował Cupido.

Krzysztof Szczodrowski (Rumia) – 1,5 pkt.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (PC)

Rozpocznij grę w jednym z czołowych zespołów. Namów nowego menedżera, aby kupił Twoich zawodników za ogromne pieniądze. Możesz nawet dokonywać transakcji, będąc na minusie i wymieniać swych złych piłkarzy na lepszych z innych zespołów praktycznie bez pieniędzy.

Gnal (Połaniec) – 1 pkt

COMMAND&CONQUER - Covert Operation (PC)

Abyś mógł grać w misje prehistoryczne uruchom grę parametrem: C&C FUNPARK.

Gnal (Połaniec) – 1,5 pkt.

COOL SPOT (PC)

Wciśnij, jeśli będziesz potrzebował:
0 - przywrócenie energii;
M - swobodne poruszanie się;
+ - skipper leveli;
5 - powtórzenie poziomu ze zmianą jego trudności;
F4 - redukcja energii do minimum;
F6 - dodaje COOL %;
F10 - czas.
Wybór poziomu: spauzuj grę i wciśnij któryś z klawiszy A-K.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

CRUSADER: NO REMORSE (PC)

Podczas gry wpisz: CRUSADER -SKILL x, gdzie x to poziom (od 1 do 4); CRUSADER -WARP y, gdzie y to misja (od 1 do 16).

Gnal (Połaniec) – 1,5 pkt.

DARK FORCES (PC)

Kody, których nie było (poziom - kod):

1. - LASECBASE	8. - LAROBOTICKS
2. - LATALAY	9. - LANARSHADA
3. - LASEWERS	10. - LAJABSHIP
4. - LATESTBASE	11. - LAIMPCITY
5. - LACROMAS	12. - LAFUELSTAT
6. - LADETENTION	13. - LAEXCUTOR
7. - LARAMSHED	14. - LAARC

Gnal (Połaniec) – 2 pkt.

DESTRUCTION DERBY (PC)

Uzupełnienie do sztuczki z Gamblera 8/96. Gdy wpiszesz się jako !CHEAT!, dostaniesz świetny silnik.

Gnal (Połaniec) – 1 pkt

DONKEY KONG JUNIOR (ATARI)

Wpisz BOOGA, trzymając Shift. Uruchom grę.
K - unieszkodliwia potwory.
S - przenosi na następny poziom.

Konrad Szarowolec (Zamość) – 1 pkt

DUKE NUKEM 3D (PC)

Kody:
Wersja 1.3d
DNKROZ - tryb Boga.
DNCORNHOLIO - tryb Boga.
DNSTUFF - wszystkie rodzaje broni, amunicja i karty magnetyczne.
DNWEAPONS - wszystkie typy broni i amunicja.
DNITEMS - wszystkie rzeczy i karty magnetyczne.
DNINVENTORY - wszystkie rzeczy.
DNKEYS - wszystkie karty magnetyczne.
DNCLIP - przechodzenie przez ściany.
DNSHOWMAP - pełna mapa.
DNHYPER - tryb Steroids.
DNUNLOCK - otwiera wszystkie drzwi.
DNSKILL# - skipper leveli #.
DNSCOTTYell - # jest epizodem, a ll jest dwucyfrową liczbą poziomu.
DNVIEW - pokazuje Duke'a z tyłu.
DNMONSTERS - potwory znikną, kiedy zobaczą Duke'a.
DNCASHMAN - Duke rzuca pieniędzmi, kiedy przyciśniesz spację.
DNRATE - u góry po lewej stronie jest dwucyfrowa liczba, nie wiem co to jest.
DNCOORDS - ?????????
DNDEBUG - ?????????
DNTODD - wyświetla wiadomość: Register Cosmo Today!
DNBETA - wyświetla wiadomość: Pirates Suck!
DNALLEN - wyświetla wiadomość: Buy Major Stryker.
Wersja 1.1
DNKROZ - tryb Boga.
DNCORNHOLIO - tryb Boga.
DNSTUFF - wszystkie typy broni, amunicja i karty magnetyczne.
DNITEMS - wszystkie rzeczy i karty magnetyczne.
DNHYPER - tryb Steroids.
DNVIEW - pokazuje Duke'a z tyłu.
DNCASHMAN - Duke rzuca pieniędzmi, kiedy przyciśniesz spację.
DNRATE - u góry po lewej stronie jest dwucyfrowa liczba, nie wiem co to jest.
DNCLIP - przechodzenie przez ściany.
DNMONSTERS - potwory znikną, kiedy zobaczą Duke'a.
Wersja 1.0
DNKROZ - tryb Boga.
DNCORNHOLIO - tryb Boga.
DNSTUFF - wszystkie typy broni, amunicja i karty magnetyczne.
DNITEMS - wszystkie rzeczy i karty magnetyczne.
DNHYPER - tryb Steroids.
DNVIEW - pokazuje Duke'a z tyłu.
DNCASHMAN - Duke rzuca pieniędzmi, kiedy przyciśniesz spację.
DNRATE - u góry po lewej stronie jest dwucyfrowa liczba, nie wiem co to jest.
DNSCOTTYel - e to numer epizodu, a l numer poziomu. DNCOSMO - wyświetla wiadomość: Register Cosmo Today!
DNBETA - wyświetla wiadomość: Pirates Suck!
DNALLEN - wyświetla wiadomość: Buy Major Stryker.
Supertajny ekstrasecret place:
Na pierwszym poziomie stań przed drzwiami prowadzącymi do sali kinowej, obróć się o 90 stopni w lewo, włącz packa na maxa i leć do góry. Leć, leć, leć, aż dolecisz. Przed sobą masz tajne pomieszczenie. Uważaj na działka przed Tobą i za Tobą.

Marcin Wójcik (Szczucin) – 3 pkt. + 3 pkt. ekstrabonus

EARTHWORM JIM 1+2 (PC)

Wszystkie cheaty wprowadzamy w Pausemode:

Jim 1

	(USA)	(EUROPE)
Dodatkowy Jim	GIMME JIM	CATMODE
Natychmiastowa śmierć	TRUST NO ONE	HYBRIS
Screenshot	SAY CHEESE	DOT

Jim 2

	(USA)	(EUROPE)
Dodatkowy Jim	GIMME JIM	I AM A LOOSER
Natychmiastowa śmierć	L8TR JIM	I HATE MY HAIR AND WANT TO DYE
Screenshot	SAY CHEESE	CHEESE

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2,5 pkt.

EXTREME PINBALL (PC)

W głównym menu najedź kursorem na „Balls", przytrzymaj klawisze B+A i szybko wciśnij klawisze L+Enter - dostajesz trzynaście bil. Podczas gry wciśnięcie PrintScreen zrzuca ekran na dysk jako plik PCX do katalogu z grą. Klawisze działające na każdym stole:
1 - wyłączenie antygrawitacji,
2 - włączenie antygrawitacji,
F12 - zmiana koloru wyświetlacza,
P - pauza,
Z lub spacja albo / - dwukrotne naciśnięcie powoduje tilta.
Stoły Urban Chaos i Monkey Mayhem nie mają żadnych innych kombinacji klawiszowych.
Stół Rock Fantasy:
F1 - zmiana wyglądu bili,
K - włączenie World Tour,
M - uruchomienie Duo Ball lub (jeśli masz zablokowaną jakąś bilę) uruchamiany jest Multiball (wcisnąć kilka razy).
Stół Medieval Knights:
F1 - zmiana wyglądu bili,
F9-F11 - efekty dźwiękowe,
D - animacja ze smokiem (tylko się nie przestrasz).

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2,5 pkt.



FINISH HIM! (PC)

Ultra-shock punches:
Kiyo Wazakashi - B (LP, HP, LP)
Goduru - HP, HP, HP, LP
Sansuni Ito - HP (LP, LP)
Kazuki Yuko - LP, B, B, LP
Ryo Haniyashi - LP (B, B, B)
John Shephard - HP, HP, HP, HP

Tomasz Humiejko (Rawa Mazowiecka) - 2 pkt.

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2 (PC)

South America
1: TNH3GUG77EBDUSBI
2: K3HBOV5FEFDQ402
3: NVHBOV83EFD649A
4: O3HNOV4BEJD249A

Stealth down
1: 6JHPOVV7AQDESEQ
2: 9FHPOVTRAUDA4BA
3: RRHPOVTFAUDM5JI

Central America
1: IJGTOUNNI2AE5IQ
2: NFGTOUI3I6AA49A
3: OJG9OUMVI6AM542

Canyon
1: F3GGS99RRSME5PI
2: HNGOS94JROMA5UI
3: 2RGGQGRUROMM4EQ

Gulf 2
1: AJHJOV4B6JDE4SI
2: F7HBOVVN6JDA4SI
3: HBHNOVVB6NDM4U2
4: 77HPOVRF6RDI432

Panama Canal
1: TFHLOFUFMUCE5MQ
2: UJHHOEKFNI2CA5TI
3: J7GTOEMRM2CM472

Eastern Europe
1: A7G9OAPRVAEE5TI
2: CBGTOE9JVEEA4UI
3: 4UG85EUJVIEM5RA

South China
1: I7GGS1NJ3IME33A
2: PBGOSIPU3MMA5SQ
3: AUGKS1BB3QMM53I

Gnal (Połaniec) - 2,5 pkt.

FURY 3 (PC)

Uzupełnienie sztuczki z Gamblera 5/96.
ICUNOMO - 30 sek. niewidzialności.
LIVITUP - Turbo unit.
FRAMEIT - Frame rate on/off.
SCOPEIT - Oscilloscope.
SSMOKIN - 950 turbo units.
TUFENUF - odnowienie osłon.

Gnal (Połaniec) - 1,5 pkt.

FX FIGHTER (PC)

Jeśli nie podoba Ci się położenie kamery, możesz ją ustawić własnoręcznie. Przytrzymaj [Home] i teraz strzałkami „prawo", „lewo" oraz klawiszami [Page Up] i [Page Down] ustaw dowolnie kamerę.

Gnal (Połaniec) - 1 pkt

HEXEN (PC)

Kody, których nie było:
TICKER - frame rate.
WHERE - koordynaty.
MARTEK - wpisz to 3 razy i zginiesz.

Gnal (Połaniec) - 1,5 pkt.

INDYCAR RACING (PC)

Aby zagwarantować sobie zwycięstwo, wybierz rolling start. Gdy Twój samochód pojawi się, dojedź i odwróć go po drugiej stronie końcowej linii. Zaczekaj kilka sekund i dodaj gazu. Znajdziesz się na czołowej pozycji, ze wszystkimi samochodami za Tobą. Teraz podjedź do linii końcowej, wyłącz silniki i zaczekaj na zieloną flagę, aż do chwili, gdy wygrasz.

Gnal (Połaniec) - 1 pkt

JAGGED ALLIANCE (PC)

Podczas ruchu komputera naciśnij klawisze Ctrl+F, co spowoduje, że komputer straci kolejkę (nie wykonuje wtedy żadnego ruchu!) i nastąpi Twoja kolej.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1,5 pkt.

JAMMIT (PC)

Kody dla trzech zawodników:

CHILL	ROXY	SLADE
1. TZMYNYN	1. DKRBNSN	1. MRKYMCY
2. THMSLNS	2. STPKRNR	2. HNSFJLD
3. DNWYGLL	3. SSNHYDN	3. DWGTSTN
4. DLMRVNN	4. JNFRBCN	4. DMDWYDZ
5. MRNLYNG	5. LRNCHLS	5. TRYBRNM
6. MKGLSCK	6. PLWRHDS	6. BRNMCMN
7. THMSCSY	7. STWSPKN	7. JSPHKSC
8. JRBRGHT	8. BBSKNNR	8. PHLSRGR

Konrad Szarowolec (Zamość) - 2 pkt.

LION KING (PC)

Wpisz na screenie tytułowym „DWARF", a potem w czasie gry:
H - dopełnienie energii,
L - przejście do następnego poziomu.

Marcin Wójcik (Szczucin) - 2 pkt.
Konrad Szarowolec (Zamość) - 2 pkt.

MECHWARRIOR 2: GBL (PC)

Trzymając wciśnięte Ctrl+Alt+Shift, wpisz:
KENT - niewrażliwość na ciosy,
CLARK - daje Ci widzenie „rentgenowskie",
KABOOM - Twoi wrogowie zostają wysadzeni i Ty również, o ile nie włączyłeś niewrażliwości na ciosy.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1,5 pkt.

OFFENSIVE (PC)

Level	Germany	Alliance	Level	Germany	Alliance
1.	GNBQD	UHFNE	11.	BHADE	MAAHD
2.	NUCWE	FBGBA	12.	GXCSE	LOREI
3.	DABDD	CHRJN	13.	FQACD	SAGUE
4.	GSCGE	JQHEX	14.	VWAAB	BCUJI
5.	NTTDC	GBBXD	15.	HPBSE	HCGKE
6.	HXAME	MUKNN	16.	RIATE	LOKIE
7.	GTAND	UNGHP	17.	GUBEE	BHSDE
8.	VIALC	ADMKE	18.	NBGSR	ULCSE
9.	GLBJD	OGOAB	19.	SJBED	DATJU
10.	IBWDE	LPCKD	20.	PKBGC	IOGPD

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 3 pkt.

QUAKE [wersja shareware] (PC)

Podczas grania naciśnij ~ (tyldę), a znajdziesz się w trybie konsoli. Teraz możesz wpisać jedno z poniższych haseł (kody wpisuj z użyciem spacji!):
give 3 - daje broń 3...8;
give s 255 - 255 naboi do shotguna;
give c 255 - doładowanie baterii do pełna;
give r 255 - 255 rakiet;
give n 255 - 255 nails;
give health 999 - 999 jednostek zdrowia;
impulse 9 - daje całą broń i wszystkie klucze;
impulse -1 - Quad;
impulse 11 - daje klejnot - po jednym za każdym razem. Aby zdobyć wszystkie, musisz użyć tego czterokrotnie.
fly - załączenie trybu latania (ponowne wpisanie tego hasła wyłącza tryb latania).
noclip - możesz przenikać ściany;
map E1Mx - mapa;
colorxx - zmiana koloru gracza (xx od 00 do 13);
gammax.x - zmiana jasności ekranu (x.x od 0.0 do 1.0);
name - zmiana imienia gracza;
status - wyświetla informacje o bieżącej grze;
sv_gravityxxx - grawitacja (xxx od 00 do 850), gdzie 00 - brak grawitacji, 850 - grawitacja normalna.

Jak dostać się na Nightmare Skill Level?
1. Wybierz dowolny poziom trudności (przejdź przez dowolne trzy pierwsze drzwi).
2. Przejdź przez drzwi Epizodu 4. (schody po prawej).
3. Wejdź do wody i „pozwól" sobie na tonięcie.
4. Szybko idź do tyłu. Gdy wyskoczysz z wody znajdziesz się na belce.
5. Idź w lewo po belce, potem przez dziurę w ścianie. Podążaj korytarzem i wejdź do teleportera.
6. Wybierz epizod do grania, wchodząc przez odpowiednie drzwi.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 3 pkt.

QUAKE (PC)

GOD - God mode.
IMPULSE 9 - wszystkie klucze i typy broni.
GIVE x - broń, za x wstawiamy numer spluwy, którą chcemy dostać.
NOCLIP - przechodzenie przez ściany.
MAP ExMy - warp, za x nr poziomu, za y nr misji.
FLY - możesz latać.
KILL - samobójstwo.
NO TARGET - usuwa automatyczne celowanie.

Gnal (Połaniec) - 3 pkt.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

- stałą cenę poszczególnych wydań, w zakresie opłaconego terminu,
- regularną dostawę zaprenumerowanych czasopism pod podany adres,
- niższy koszt zakupu poszczególnych wydań w stosunku do ceny kioskowej,
- dostawę prenumeraty bez dodatkowych opłat (koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo).

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PCkurier *to najpopularniejsze w Polsce czasopismo informacyjne przeznaczone dla użytkowników komputerów. Dwutygodnik ten dostarcza aktualne, techniczne i rynkowe informacje o oprogramowaniu i sprzęcie komputerowym.*



Cena kioskowa: 2,60 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (pół roku)
33 zł
zamiast 33,80 zł

za 26 wydań (cały rok)
62 zł
zamiast 67,60 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 115 zł
za 26 wydań (cały rok) 225 zł

ENTER *to miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Wydaniom seryjnym ENTER towarzyszą kilka razy w roku numery specjalne, będące kompedium wiedzy na wybrane tematy.*

Dla Prenumeratorów LUPUSA – ENTER specjalny – GRATIS!



Cena kioskowa:
ENTER 3,00 zł
ENTER CD 9,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
ENTER **34 zł**
zamiast 36 zł

ENTER CD* **56 zł**
zamiast 66 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika ENTER oraz 4 krążki CD-ROM, po jednym na każdy kwartał.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER – za 12 wydań (cały rok) 109,60 zł
ENTER CD – za 12 wydań 131,60 zł

Magazyn AMIGA *to miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów AMIGA. Zawiera porady i opisy dotyczące obsługi różnych typów AMIG, recenzje najnowszych programów, płyt CD-ROM oraz sprzętu peryferyjnego.*



Cena kioskowa: 3,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
36 zł
zamiast 42 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 111,60 zł

GAMBLER *to miesięcznik poświęcony rozrywce komputerowej. W każdym wydaniu pismo prezentuje wiele fachowych recenzji i opisów najnowszych gier komputerowych i wideo.*



Cena kioskowa:
GAMBLER 3,30 zł
GAMBLER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
GAMBLER **34 zł**
zamiast 39,60 zł

GAMBLER CD* **56 zł**
zamiast 66,36 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika GAMBLER oraz 4 krążki CD-ROM, po jednym na każdy kwartał.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER – za 12 wydań (cały rok) 109,60 zł
GAMBLER CD – za 12 wydań 131,60 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr 14, ważny do: 31.10.96r.

	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **33,00 zł**		
		26 wydań **62,00 zł**		
ENTER		12 wydań **34,00 zł**		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań **34,00 zł**		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań **36,00 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań **40,00 zł**		
NET FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
UNIX FORUM		6 wydań **23,00 zł**		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 22, ważny do: 7.11.96r.

	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **33,00 zł**		
		26 wydań **62,00 zł**		
ENTER		12 wydań **34,00 zł**		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań **34,00 zł**		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań **36,00 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań **40,00 zł**		
NET FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
UNIX FORUM		6 wydań **23,00 zł**		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 22, ważny do: 7.11.96r.

	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **33,00 zł**		
		26 wydań **62,00 zł**		
ENTER		12 wydań **34,00 zł**		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań **34,00 zł**		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań **36,00 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań **40,00 zł**		
NET FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
UNIX FORUM		6 wydań **23,00 zł**		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 22, ważny do: 7.11.96r.

	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **33,00 zł**		
		26 wydań **62,00 zł**		
ENTER		12 wydań **34,00 zł**		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań **34,00 zł**		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań **36,00 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań **40,00 zł**		
NET FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
UNIX FORUM		6 wydań **23,00 zł**		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

ODCINEK DLA POCZTY

złotych | słownie | groszy

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA BANKU

złotych | słownie | groszy

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych | słownie | groszy

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych | słownie | groszy

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

TELECOM Forum *to miesięcznik informującym o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i rozwiązania technicznych najnowszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
30,00 zł
zamiast 36 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 105,60 zł

CADCAM FORUM *to dwumiesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
40 zł
zamiast 54 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 131,00 zł

NETforum *to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

UNIXforum *to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

1. Warunkiem otrzymania PRENUMERATY LUPUSA jest wpłata wyłącznie na kuponie z czasopisma (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. Chcąc otrzymać rachunek uproszczony lub fakturę VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

Z TAJEMNICZYM KUPONEM 5% TANIEJ



cena: 25.00 zł

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.



cena: 25.00 zł

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.



cena: 25.00 zł

Wbrew sugestiom tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżojstik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.



cena: 25.00 zł

Brak słów. To trzeba zobaczyć. SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH









cena: 25.00 zł















Płyty z Mangą w cenie 45.00 zł sztuka



cena: 25.00 zł



cena: 25.00 zł



SKLEPY BEZ ZAWYŻONYCH CEN:

• Gdańsk „Amicomm", ul. Kartuska 245 • Warszawa D.H. Jupiter Centrum, ul. Towarowa • Katowice „Scanmet", ul. Roździeńskiego 188 • Legnica, DH „Madex", ul. N.Marii Panny 2 • Lubań Śl. WDH, ul. Tkacka 1 • Opole, DH „Opolanin", pl. Teatralny 13 • Rybnik Sklep ul. Korfantego 2 • Rzeszów, „Avalon", ul. Targowa 1/1104



cena: 69.00 zł

Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.

PRZY ZAKUPIE 3 TUTUŁÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY

POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW I SPRZEDAWCÓW, GWARANTUJEMY ATRAKCYJNE PROWIZJE





cena: 25.00 zł

Już druga część bestsellerowego cyklu. Prawie 600 MB niepowtarzalnych programów i gier, wszystkie z polskimi opisami, skatalogowane w grupach tematycznych łatwych do wykorzystania także dla mniej wtajemniczonych użytkowników Windows 95.



cena: 25.00 zł

Najlepsza płyta z serii! Najnowsze wersje programów narzędziowych. Ponad 500 MB programów. Rewelacyjny system obsługi płyty zrewolucjonizuje wszystkie dotychczasowe wydawnictwa. Słowem prawdziwy kąsek dla użytkowników Windows95.



cena: 25.00 zł
cena: 35.00 zł

Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostką są programy do nauki i pracy z chińskim.



cena: 25.00 zł

Całość to ponad 180 programów (w tym 53 polskie), większość uruchamisz z CD-ROMu. Są tu programy do nauki: biologii, elektroniki, fizyki, geografii, historii, informatyki, języka polskiego, matematyki, geometrii, alfabetu Morse'a, oraz encyklopedie multimedialne.



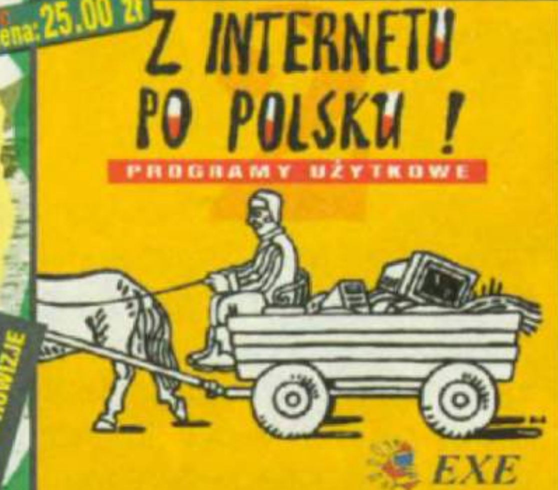
cena: 25.00 zł

Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaurusy, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.



cena: 25.00 zł

Płyta w całości przeznaczona dla najmłodszych. Znajdziesz tutaj gry, programy do nauki języków, programy do rysowania, muzykowania i zabawy, zrozumiałe opisy i prosty w obsłudze program pomagający w użytkowaniu płyty.



cena: 25.00 zł

Kontynuacja najlepiej sprzedawalnej kolekcji oprogramowania dla Windows95, Windows i MSDOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Wysoka jakość i duża selekcja przy doborze zamieszczonych programów.



cena: 25.00 zł

Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzystywanych w prawdziwym warsztacie.

KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 zł

Sklep firmowy EXE: DOM HANDLOWY "KAMELEON", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław, tel. (071) 34 388 61 w. 235, 236
Biuro Handlowe: ul. Kolista 4, Wrocław, fax (071) 55 83 82 Adres dla korespondencji: EXE, Skr. poczt. 163, 53-650 Wrocław 57 E-mail: exe@exe.com.pl



WWW: ZRÓB TO SAM –

Achtung! W poprzednim odcinku poznaliście ogólnie samą „filozofię" oraz techniczne podstawy World Wide Web. Tym razem zajmiemy się bardziej praktyką niż teorią – oczywiście przy założeniu, że zaopatrzyliście się w odpowiednie do tego celu narzędzia. Przyda się niechybnie jakiś program do edycji plików HTML. Od biedy może to być Norton Editor, czy nawet Edit, ale polecam shareware'owego „Hot Doga" firmy Sausage Software. Potrzebna też będzie dowolna przeglądarka WWW, aby świeżo spłodzone skrypty obejrzeć w akcji (dowolna pod warunkiem, że jest to Netscape Navigator lub – umieszczony na płytce GAMBLER CD 1 – Microsoft Internet Explorer).

Grafika na stronie WWW

Jaka może być rola grafiki na Twojej stronie WWW? To zależy od koncepcji strony. Jeśli jesteś awangardowym cyberplastykiem, chodzisz po domu w zarzyganym podkoszulku zespołu Nine Inch Nails, na głowie nosisz nieustannie beret utkany z wiatraczków do Pentium, a światową pajęczynę postrzegasz jako jeszcze jedno, obok VHS i grafitti, medium dla Twojej artystycznej ekspresji, to grafika będzie miała dla Twojej witryny znaczenie konstytutywne (skrajny przykład znajdziecie na http://www.montypython.com). Jeśli zaś ma to być typowa Home Page Twojej prywatnej osoby lub Twojego uniwersytetu – grafika powinna spełniać subtelną funkcję ilustracyjną.

Jeśli publikujesz na WWW zaangażowany biuletyn, który ma trafić do maksymalnie dużej liczby takich jak Ty politycznych buntowników, nie powinieneś umieszczać w nim zbyt wiele grafiki. Twoi czytelnicy zaopatrzeni w tekstowe przeglądarki (takie jak np. Lynx) nie będą w stanie tej twórczości zobaczyć i strona do pewnego stopnia będzie dla nich nieczytelna.

Samo umieszczenie obrazka na stronie nie jest zbyt skomplikowane, służy do tego tag <IMG SRC=nazwa obrazka>. Jeśli wzbogacimy go dodatkowo o parametr ALIGN=, możemy w pewnym umiarkowanym zakresie zadecydować o położeniu grafiki względem sąsiedniego tekstu oraz strony jako całości. Jeśli chcecie mieć w Niebie dobry uczynek – pamiętajcie o użytkownikach wspomnianego Lynxa i dodajcie też parametr ALT=, połączony z krótkim opisem. Opis będzie wyświetlany zamiast obrazka dla użytkowników posługujących się przeglądarkami pracującymi w trybie tekstowym i tych, którzy obrazków oglądać nie chcą.

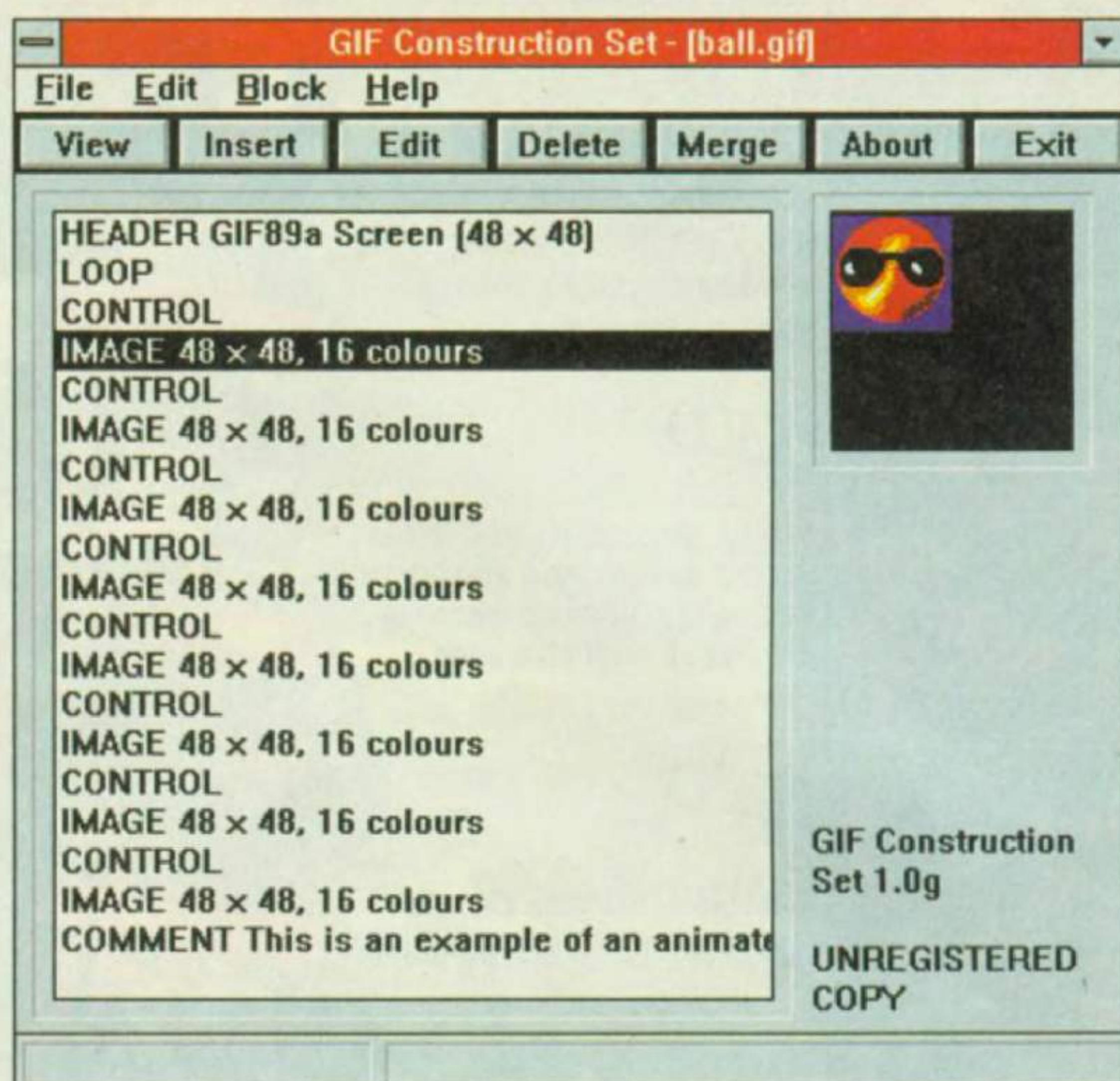
Tak wygląda „kod" HTML naszej przykładowej strony:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Wydawnictwo Burza Namiętności Home Page</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Ten plakat może być Twój <B>już</B> za 12 zł!
<IMG SRC=„pics/babe.gif" ALT=„Dziewczyna w słońcu"
ALIGN=right>
</BODY>
</HTML>
```

Rysunek „Babe.gif" znajdzie się pod tekstem, po prawej stronie ekranu.

Animacje

Filmy WWW? Dlaczego od razu filmy? Małe, ruchome gadżety na stronie nie zabiorą zbyt dużo pamięci ani nie spowolnią transmisji, a zadziałają jak szczypta soli na michę pyr. Ruchome strzałki, błyskające żarówki (to chyba najczęściej wykorzystywany motyw), żywe gałki oczne – wygląda to dość zabawnie.



Jak najszybciej i najprościej wstawić animację na naszą własną stronę WWW? Za pomocą specjalnego programu graficznego, który „umie" zapisać obrazki w formacie GIF89a (a nie na przykład w starym GIF87a). Powinien on dodatkowo pozwalać na skorzystanie z interesującej właściwości tego formatu – zachowywania w jednym pliku kilku obrazków i dodawania do nich kilku przydatnych „bajerków". Taki program (np. GIF Construction Set firmy Alchemy Mindworks Inc., należący do klasy programów Bookware, o której kiedy indziej) pozwala robić z pierwszym lepszym „gifem" ciekawsze rzeczy niż w młodości wyprawiał z kobietami Roman Polański (taki gościu).

Załóżmy, że przygotowaliśmy sobie wcześniej trzy fazy błysku żarówki – żarówka zgaszona, żarówka rozbłyskująca oraz żarówka świecąca na całego. Otwieramy nowy projekt (New) i tworzymy listę „kadrów" nowego obrazka (wskazane jest użycie opcji „Use this image as the global palette"). Po zaznaczeniu nagłówka nowo powstałej animacji, zapętlamy ją opcją „loop".

Tak powstałe dzieło odczytywane jest przez Navigatora i Explorera 3.0 bez dodatkowych „zaklęć".

Przezroczyste gify

Skoro już przy GIFConie jesteśmy, warto wspomnieć również o możliwości tworzenia za jego pomocą obrazków z przezroczystym tłem, dzięki czemu na swojej stronie będziemy mogli umieścić coś więcej, niż tylko kwadratowe zdjęcie własnego oblicza.

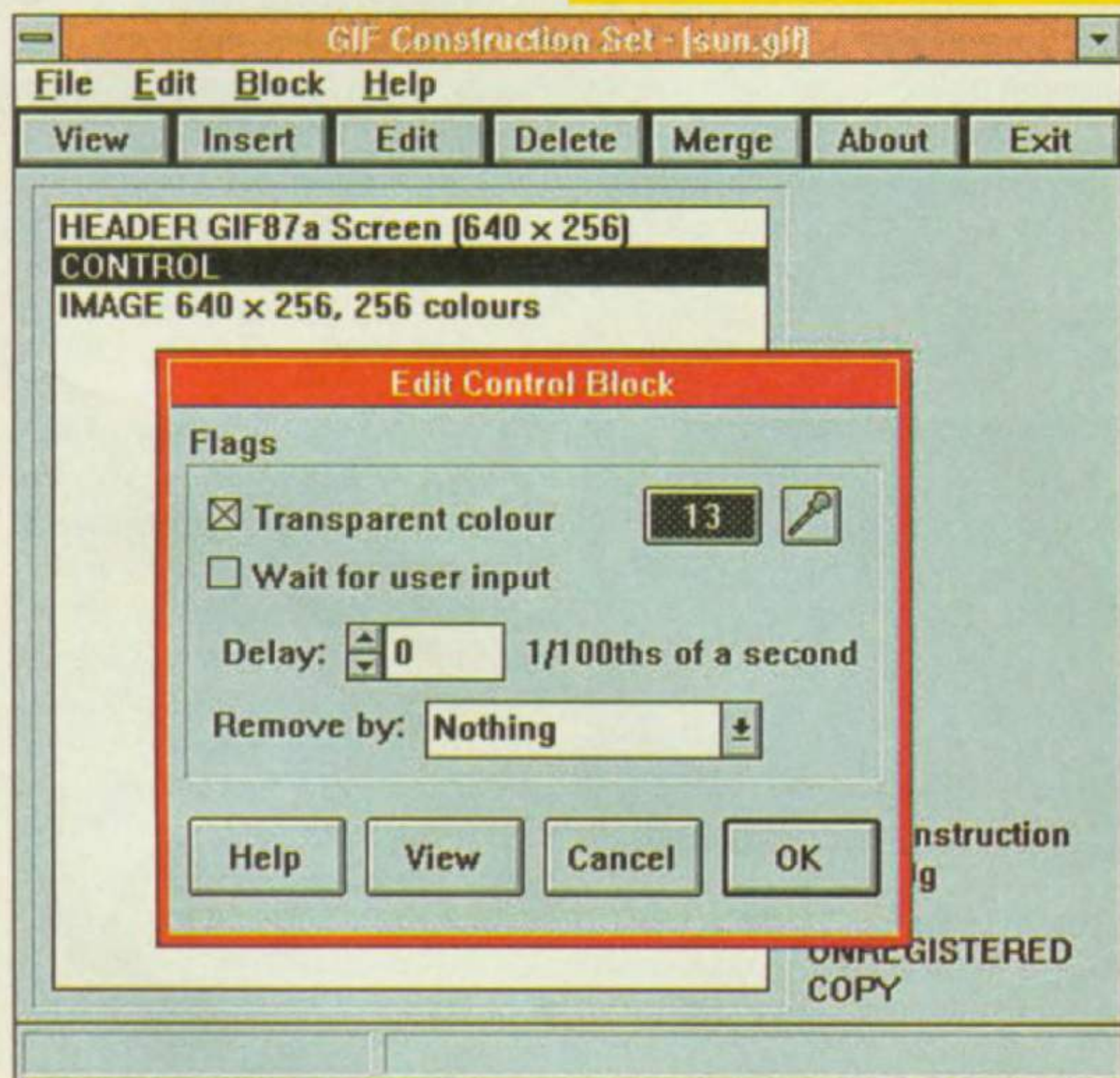
W tym celu na etapie tworzenia obrazka należy zarezerwować na tło jeden, unikalny kolor, np. żarówiasto różowy albo fioletowy. Przykład: rysujemy małą cieniowaną kulę, którą często wykorzystuje się jako

CZ. 2

wyróżnik opcji na stronach WWW. Kula jest w różnych odcieniach zieleni, a tło fioletowe. Następnie wczytujemy dzieło do GIFCona („Use this image as the global palette"!). W jego nagłówku (header) wybieramy opcję „control", a następnie zaznaczamy „Transparent Color", który wskazujemy z palety obrazka. Tak spreparowana kula będzie kulą, a nie kółkiem na kwadratowej podkładce.

Class dismissed.

Marcin Graba-Grabski



QUAKE MULTIPLAYER VIA INTERNET



Instrukcja

Wiem, że wiele osób chce grać w Quake'a przez Internet, pozwolę więc sobie „zapuścić" instrukcję załączenia tej gry z protokołem PPP. Metody są dwie:

Metoda 1 – Win 95

Masz Windows 95 i komputer z 16 MB RAM?! W takim razie nic prostszego. Po połączeniu z providerem Internetu za pomocą dialera wbudowanego w system i nawiązaniu łączności za pomocą PPP, uruchom plik Q95.BAT z katalogu Quake'a i po krzyku.

Metoda 2 – DOS

Drugi sposób wydaje się łatwiejszy i wymagający mniejszych nakładów finansowych, ponieważ wystarczy 8 MB RAM i DOS. Najpierw kombinujemy sobie jakiś dialer internetowy pod DOS (np. B&W TCP/IP) i konfigurujemy go dla potrzeb własnego providera, czyli:

IP adress : 0
Domain Server : adres_serwera_DNS_Twojego_providera
Name Server : jw.
Gateway : 32 bits, 0.0.0.0

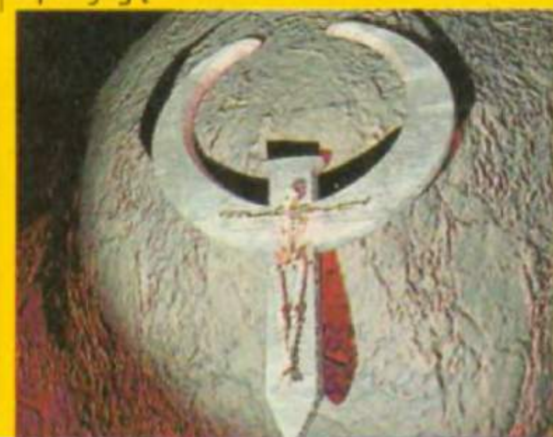
Resztę można zostawić, tak jak jest.



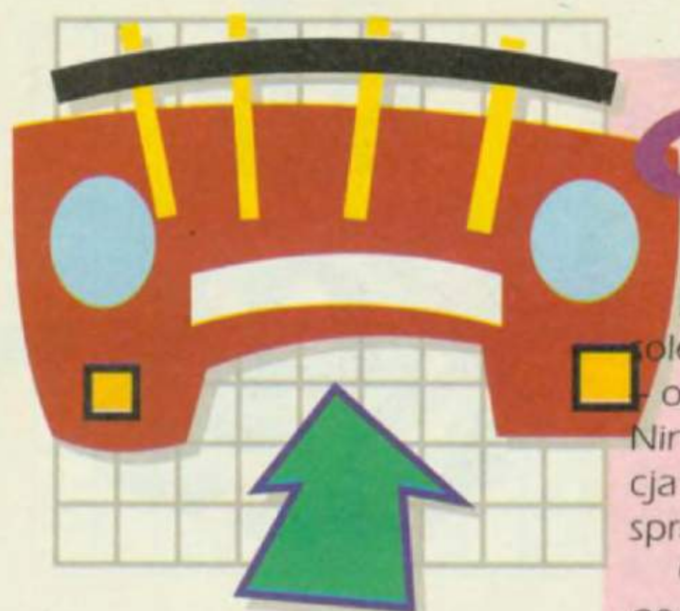
Następnie odpalamy dialer, dzwonimy do providera, odpalamy PPP, wychodzimy z dialera i odpalamy Quake'a! YES! Wybieramy multiplayer, TCP/IP i w konsoli albo w menu wklepujemy (w menu tylko adres) connect adres_serwera_quake'a (np. 194.181.189.99).

Papa Corleone

PS Podziękowania dla Wojciecha Roleckiego za kompozycję i aparycję.



Szczegóły na str. 89



CRASH BANDICOOT

Każda firma produkująca konsole ma swoją maskotkę. Każda – oprócz Sony. Sega ma Sonica, Nintendo – Maria. Teraz sytuacja zmieni się radykalnie za sprawą gry Crash Bandicoot.

Crash – to coś w stylu małego lisa bez ogona, ubranego w jeansy Levisa. Cała przygoda dzieje się na trzech małych wysepkach, leżących na południowy wschód od Australii, gdzie kolejny maniakalny doktor (po Robotniku i kilku innych), tym razem o imieniu Neo Cortex, próbuje zdobyć władzę nad światem. Dokonać tego chce za pomocą zwierzątek, którym pierze mózgi. Crash okazuje się błędem profesora. Ma własną świadomość, zdaje sobie sprawę z niecnych planów Cortexa i chce je pokrzyżować, ratując jednocześnie swoją kobietę, Tawnę. No dobra, wiem, że historia brzmi kretyńsko, ale wymyślili ją producenci, a nie Bogu ducha winny pismak taki jak ja.



Niemniej zaprawdę powiadam Wam, nie ma obecnie na rynku platformówki ładniej i lepiej wykonanej od Crasha Bandicoota. No, może trochę przesadzam, ale na pewno plasuje się ona w najściślejszej czołówce. Grafika, jeżeli wierzyć temu co napisało Sony, jest renderowana w czasie rzeczywistym. Krótko mówiąc, wygląda obłędnie. Jest niesamowicie kolorowa, doskonale dopracowana, cudownie zanimowana. Moje zachwyty nie są naprawdę bezzasadne. Jest na co popatrzeć. Dźwięk po prostu świetny. Idąc przez dżunglę czujemy się tak, jakbyśmy w niej naprawdę byli.

Grywalność jest taka, jakiej oczekuje się od platformówki – szybka akcja, dużo skakania i zbierania bonusów. Poziom trudności niezbyt wygórowany, bo ostatecznie to gra dla dzieci.

Mamy do czynienia z produktem prawie doskonałym. Wróżę mu wielki sukces i sporo kontynuacji. Mam nadzieję, że moje wróżby się sprawdzą.

Wersja japońska już jest. Na europejską musimy poczekać do listopada. Termin: listopad 1996. Producent: SCE/Universal/Naughty Dog. (z)

SOUL EDGE

W końcu doczekamy się konwersji jednej z bardziej popularnych na Zachodzie gier automatowych. Soul Edge jest trójwymiarową bijatyką podobną trochę do Toshindena. Podobną głównie w tym, że – w przeciwieństwie do ostatnio popularnych gier walki typu Tekken czy Virtua Fighter – w SE do walki używa się broni rozmaitego rodzaju.

Walka toczy się w wieku XVI. Celem jest zdobycie mitycznego miecza, zwanego Soul Edge. Do walki staje dziesięciu zawodników. Każdy z nich posługuje się bronią innego rodzaju i robi to z morderczą skutecznością. Do wyboru mamy np. potężnego barbarzyńcę z toporem albo filigranową panienkę wyposażoną w halabardę.

Bardzo ciekawą innowacją jest wskaźnik zużycia broni. Za każdym razem, gdy uda nam się zablokować cios przeciwnika, broń uszkadza się odrobinę. W końcu może dojść do całkowitego jej zużycia i jesteśmy zmuszeni prowadzić walkę wręcz, a więc zmienić zupełnie taktykę i styl walki. Brzmi to bardzo zachęcająco. Oprócz tego możemy zadawać mnóstwo rozmaitych ciosów, w tym bardzo potężne kombosy, które (choć bardzo trudne do wyprowadzenia) w efekcie mogą doprowadzić do przechylenia się szali na naszą stronę. Można będzie także kontrować uderzenia, czyli stosować coś w stylu aikido – atak obróci się na niekorzyść atakującego.



Zapowiadane są absolutne fajerwerki graficzne. Intro ma wyglądać jak żadne dotąd na PlayStation, gra ma wyświetlać 25 klatek na sekundę (phi, Tekken ma ich 50). Grałem na automatach i gra za bardzo mnie nie wciągnęła, ale wtedy musiałem za to płacić. Termin: I kwartał 1997. Producent: SCE/Namco. (z)

WIPEOUT 2097

Whoalll, że aż powiem z angielskiego. Ta gra NAPRAWDĘ robi wrażenie. Krótko mówiąc, to WipEout – tylko dużo lepszy. I nie jest to rzucanie słów na wiatr.

Akcja w 2097 toczy się 47 lat po pierwszej części. Reguły gry zostały trochę zmienione. Teraz obowiązuje zasada: „Zniszcz albo bądź zniszczony". Teraz WipEout to nie tylko sport, to także walka o przeżycie, co oznacza po prostu, że w końcu można zniszczyć przeciwników. Niestety, oni także mogą zniszczyć Ciebie. Służyć do tego będzie całe mnóstwo nowych typów broni, jak np. Plasma Bolt czy Thunder Bomb.

Grafika wykonana została o niebo lepiej niż w części pierwszej, ale niestety, Psygnosis nie udało się ustrzec od błędów. Nadal znikają tekstury na krawędziach ekranu. Niby to w niczym nie przeszkadza, ale jednak pogarsza ogólny odbiór. Tak czy inaczej, mamy całe mrowie nowych pojazdów i przede wszystkim nowe tory, które zostały spe-



FORMULA 1

Kolejna świetnie wykonana gra rajdowa pojawiła się we wrześniu. Formula 1 ma być wiernym odwzorowaniem prawdziwych wyścigów. Psygnosis zapewnił sobie licencję FIA i FOCA, aby wyprodukować w pełni autoryzowany program. W celu zapewnienia najwyższego poziomu realizmu nad pracami czuwali technicy z teamu Total Jordan Peugeot.

Do wyboru będzie 13 teamów, 35 kierowców i 26 samochodów. Te ostatnie zostały wiernie odwzorowane aż do ostatniej nalepki. Przed i w trakcie wyścigu należy uwzględniać takie czynniki, jak pogoda, mieszanka paliwowa itp.

Tradycyjnie można będzie prowadzić treningi, jazdy kwalifikacyjne, pojedyncze rajdy i całe Grand Prix.

Taktyka przeciwników ma się zmieniać w zależności od pogody, pory roku, trasy. Każdy z nich ma własną osobowość i styl jazdy, więc może się zdarzyć, że źle oceni trasę i przegra.

Aby dopełnił się puchar rozkoszy – każdy wyścig jest komentowany przez Murraya Walkera, więc jest w ogóle cudownie.



No cóż – pojeździmy i powiemy, czy gra jest lepsza od F1GP2 firmy MicroProse. Termin: 13 września 1996. Producent: SCE/Psygnosis.

(z)

DESTRUCTION DERBY 2

Najlepiej sprzedająca się gra roku 1995 powraca. Trochę zmieniona grafika, bardzo zmieniona sama rozgrywka.

Zapowiadanych jest wiele innowacji. Między innymi będzie można przewracać samochody wokół wszystkich możliwych osi, dzięki czemu kraksy (będące istotą tego programu) będą znacznie bardziej realistyczne. Przewidziano także możliwość utraty w wypadku części samochodu, np. koła czy klapy na silnik.



Do wyboru ma być siedem nowych tras, dłuższych, bardziej pogiętych i ze wzniesieniami, z których można wyskoczyć. Oprócz tego do dyspozycji oddano aż cztery różne bowle (areny, na których się można stukać).

Co ciekawe, Psygnosis zadecydował, że tym razem nie będzie możliwa gra dwóch graczy „po linku". Powodowane jest to chęcią dopieszczenia rozgrywki dla jednego. Szczerze mówiąc, nie widzę związku. Termin: 18 listopada 1996. Producent: SCE/ Psygnosis.



Tekken 2 PAL

Tak słoneczka. To prawda. W chwili, gdy czytacie ten tekst część z Was miała już przyjemność powalczyć z moją skromną osobą we wspaniałego Tekkena 2 w wersji jak najbardziej PAL-owskiej (w trakcie Gambleriady, oczywiście). Wiemy już, że będzie cudowny, a Froggera to będę musiał wyrzucać z domu za pomocą łomu. Ostatnio tak się rozbestwił, że w jedynce prawie mnie pokonuje. Hańba dla mnie, chwała dla niego. (Zooltar)

cjalnie zaprojektowane w taki sposób, żeby jak najbardziej uprzykrzać Wam życie. Biorąc pod uwagę fakt, że już WipEout był piekielnie ciężki, to teraz będzie jeszcze trudniej. Ciekawą innowacją jest wprowadzenie warunków atmosferycznych – na przykład padający deszcz. Ciekawe, czy z tego powodu statki będą



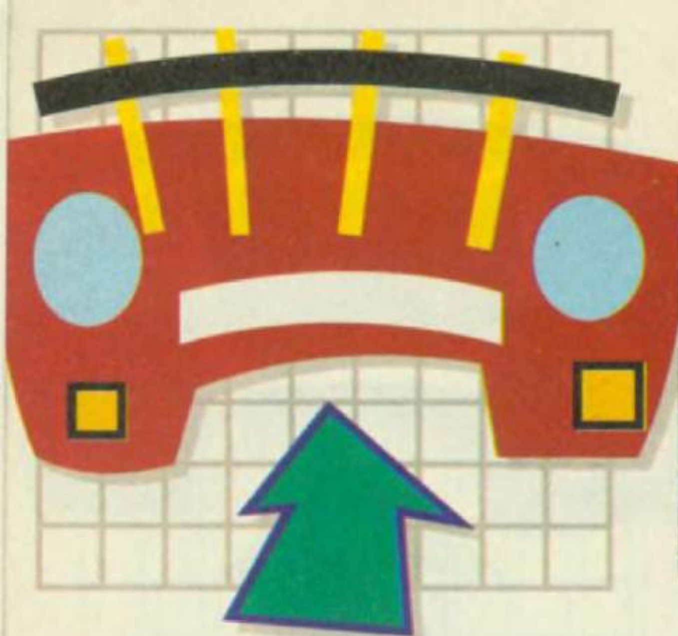


się bardziej ślizgały na poduszkach antygrawitacyjnych?

Muzyka jest tradycyjnie „wykopista" – to chyba najodpowiedniejsze określenie – a robią ją m.in. Chemical Brothers, FSOL i Underworld. A gdzie się podział Orbital? Virgin Music zapowiada, podobnie jak w przypadku części pierwszej, wydanie całego soundtracku na kompakcie audio.

Wśród całego mnóstwa kontynuacji WipEout 2097 będzie jednym z najlepszych sequelów roku. Producent: SCE/Psygnosis.

(z)



PSX--NEWS

Myst

Myst dotarł w końcu także na PlayStację. To jedna z najdziwniejszych gier, w jakie grałem. Ogólnie – jakby pierwowzór gier w



stylu 7th Guest czy 11th Hour. Chodzimy sobie po świecie i rozwiązujemy rozmaite zagadki. Wiem, że tego typu gry mają swoich zagorzałych przeciwników, ja też się do nich zaliczam. Jednak Myst to naprawdę coś specjalnego, dzięki przedziwnej atmosferze panującej w grze. Przynajmniej raz nie jest to horror kategorii B czy udziwniony film SF. Nie będę nic mówił o samej grze, bo popsuję Wam przyjemność grania. Spróbujcie. Termin: koniec 1996. Producent: Psygnosis.

Skeleton Warriors

Nie wiem, czy pamiętacie stareńką grę pod wiele mówiącym tytułem Gauntlet? Biegało się po czymś, co przypominało loch i wyrzynało tony przeciwnych nam stworów. Ktoś w firmie Sony pogrzebał w archiwach i wymyślił, że należy odgrzać stary dobry gatunek gier typu bij--zabij (ang. hack and slash). W ten sposób powstał pomysł zrobienia gry Skeleton Warriors.



Wcielamy się w postać młodego człowieka o imieniu Justin, który w towarzystwie swojego dużego miecza przemierza kraj w podejrzanym celu uratowania świata przed hordami szkieletów. Taki pomysł nie zdobyłby poparcia naszego redakcyjnego miłośnika martwiaczków, Froggera. Ha, ha – a ja i tak porąbię te wszystkie kości na kawałki.

Gra ma bardzo ładną renderowaną grafikę i podobno równie ładne, renderowane intro. Może być całkiem przyjemnym przerywnikiem między wyścigiem w Formula 1 a bitewką w Tekkenie. Z góry mówię, że i tak będę w nią grał, żeby zdenerwować Froga. Termin: koniec 1996. Producent: Virgin.

Time Commando

W tej grze odgrywamy rolę podróżnika w czasie. Jego zadaniem będzie zamknięcie sfery czaso-przestrzennej, która może doprowadzić do naprawdę dużych problemów. W tym celu musimy odbyć podróż do samego centrum katastrofy, a przedtem przebyć kilka stref czasowych takich, jak średniowieczna Japonia, epoka kamienia łupanego (coś jak redakcja Gamblera w czasie urlopu naszej pani sekretarz), Dziki Zachód itp. W każdej strefie można się posługiwać tylko bronią dla niej charakterystyczną. Szkoda że nie da się usmażyć laserem jakiegoś Japońca z głupią miną.



Grafika postaci jest w pełni trójwymiarowa, a walki toczą się w kolejnych prerenderowanych plenerach.

Producentem gry jest francuska firma Adeline. Podobno jej twórcy byli zafascynowani Pierwszą Prawdziwą Strzelaniną, czyli Commando. Termin: koniec 1996. Producent: Adeline.

Blazing Dragons

Proszę, mamy przykład, że PlayStation to nie tylko zabawka dla idiotów, którzy umieją szybko naciskać guziczki. Blazing Dragons jest typową przygodówką point-and-click.



Twórcami gry są między innymi komicy z naszej ulubionej grupy Monty Python. Głosów postaciom udzielali m.in. nawet Eric Idle i Harry Shearer.

Jest to historia podstępnego sir George'a, który stara się ukraść księżniczkę, a przynajmniej jej serce, i uparcie psuje dobre imię smoków.

Bohater, Flicker stara się do tego nie dopuścić i „otworzyć oczy" władcy państwa Camelhot. Mamy więc doskonały przykład na konflikt interesów, połączony z typowo imperialistyczną żądzą władzy i zakusami mającymi na celu pozbawienie mas robotniczych wpływu na rządzenie państwem.



Całość podobna do Discworldu. Termin: początek 1997. Producent: Crystal Dynamics.

JumpingFlash! 2

Jezu! Robbit wrócił. Czemu? No dobra, to było trochę stron-



nicze, ale jakoś mi pierwsza część nie przypadła do gustu. Widocznie komuś innemu przypadła. Trudno, moim zadaniem jest opisywać, nie deliberować.

W każdym razie zły kapitan Kabuki podkręcił kilku kumpli niejakiemu baronowi Aloha. Niejaki baron Aloha wynajmuje więc niejakiego Robbita, aby ten uratował kilku kumpli, przy okazji uwalniając planetę spod ciemiężnej ręki okrutnego, paskudnego, parszywego, chorego na AIDS i syfilis kapitana.

A my musimy kierować dzielnym Robbitem w jego poszukiwaniach światowego pokoju i marchewek.

Trochę trójwymiarowej grafiki, dużo skakania, skakania, skakania i skakania. Można też będzie pływać. Termin: październik 1996. Producent: SCEE.

Carnage Heart

Ta gra to coś w stylu MechWarriora na PlayStation. Akcja toczy się na księżycach Jowisza, gdzie aktualnie trwa walka o kontrolę nad kopalniami umieszczonymi na planetoidach bogatych w minerały.

Bardzo ciekawym dodatkiem do ogólnej zasady „dużych robotów" jest to, że można je nie tylko uzbrajać, ale nawet samemu projektować. Do każdej misji przydaje się inaczej zaprojektowana maszyna. Konstruowanie warunkowane jest z kolei kontrolowanymi przez nas kopalniami. Ogólnie szykuje się dość ciekawe połączenie strategii z grą zręcznościową. Termin: grudzień 1996. Producent: Artdink.

Rubrykę przygotował i uwagami opatrzył redakcyjny beniaminek

Zooltar



SAT–NEWS

Drodzy Czytelnicy! W tym miesiącu część ECTS-owych zapowiedzi na Saturna. Więcej za miesiąc – w SAT–news i w recenzjach. (Yuyo)

Sega Soft

Ten wciąż największy producent oprogramowania dla Saturna ma zamiar zaprezentować do końca roku dużą liczbę gier. Przedstawię tylko kilka najważniejszych:

NIGHTS (wspomniana w poprzednim numerze) – określana jako rewelacja sezonu. Wspaniała platformówka 3D, z oszałamiającą grafiką (ogromne nasycenie kolorów oraz świetne tekstury) i znakomitą muzyką, a także, jak zapewniają autorzy, bardzo dużą grywalnością. Niestety, pełna recenzja gry dopiero w następnym numerze Gamblera.



WORLDWIDE SOCCER 97 – ta symulacja piłki nożnej przejdzie do klasyki. Już wersja demo, którą miałem okazję obejrzeć, zadziwia zarówno grafiką, jak i realizmem. Dostępne są wszelkie podstawowe zagrania, piłkarze poruszają się niemal jak żywi. Recenzja za miesiąc.



VIRTUA COP 2 – kontynuacja znakomitej strzelaniny, ma oczarować bogactwem i szczegółowością trójwymiarowych obiektów. I rzeczywiście, wszystko wskazuje na to, że gra będzie rządzić wśród produkcji „pistoletowych". W porównaniu z pierwszą częścią VC, oprócz grafiki ulepszona zostanie także dynamika gry.



FIGHTING VIPERS – kolejna bijatyka (3D, oczywiście). Chociaż trudno w to uwierzyć, jakością grafiki i płynnością animacji nie powinna ustępować Virtua Fighter 2. Chyba można, przynajmniej częściowo, uwierzyć w te obietnice, bowiem konwersji z automatów dokonywać będzie AM2 – grupa tych samych programistów, którzy tworzyli VF2.

WAVE RUNNER – zupełna nowość. Są to wyścigi skuterów wodnych, wszystko oczywiście w pełni teksturowane. Pomysł zupełnie nowy, wykonanie wręcz nowatorskie – bardzo szybka animacja, dynamiczne najazdy kamer i wysoki stopień trudności. Jest na co czekać.



Powiew świeżości może wnieść **TOMB RAIDER**, który jest odpowiednikiem Resident Evil na PSX. Obie gry charakteryzuje podobne ujęcie akcji (zza pleców głównej postaci) oraz dokładność trójwymiarowej grafiki. Dodatkową atrakcją może być główna postać TR – miła KOBITKA! Panowie, do dzieła!



Najbliższą saturnową konkurencją dla Nights stanie się zapewne **SONIC XTREME**, czyli szalona platformówka w trzech wymiarach. Będzie nieco zbliżona do starszych gier z Sonicem w roli głównej. Na pewno nie zawiedziemy się ani na grafice (może nie tak bajecznej jak w Nights, ale również znakomitej), ani na dynamice akcji.



GT Interactive

Uwaga! W końcu, z ponad dwuletnim opóźnieniem, ukaże się na Saturna **DOOM!** Oczywiście z ulepszoną grafiką, mają być między innymi dodane zupełnie nowe efekty świetlne. Efekt pracy programistów zobaczymy pod koniec roku.

Poza Doomem niewątpliwą atrakcją może być inny przebój GT, czyli **HEXEN.** Gra znana oczywiście z PC, w której nie ma karabinów ani wyrzutni rakiet, zaś rozgrywka toczy się w świecie fantasy.

BEDLAM to wkład firmy w dział gierek zbliżonych do Syndicate lub Gender Wars. Nie znam bliższych szczegółów na temat tej gry, ale na screenach prezentuje się zaskakująco dobrze.



Gremlin

Główną atrakcją spod znaku Gremlinów będzie zapewne **RE--LOADED**, czyli druga część słynnego hitu. Rzecz jasna, jest trochę nowych rzeczy – jeszcze lepsza grafika oraz muzyka, a także dwie nowe postacie.

GEARS'N'GUTS – rajdy po bezdrożach. Zapowiadana jest superpłynna grafika, z wielce realistycznymi teksturami i dynamiczną animacją. Mam nadzieję, że grywalność okaże się równie wysoka.



ACTUA GOLF – kolejna pozycja z serii Actua Sports. Tradycyjne już trójwymiarowe odwzorowanie pola gry i (podobno) łatwy sposób sterowania mogą być zachętą dla potencjalnych graczy. Oby tylko cztery trasy starczyły na długo.



SEGA SATURN

GUN GRIFFON

Motyw robota kroczącego przez rozmaite tereny i siejącego zniszczenie wśród wrogich oddziałów przewija się co jakiś czas wśród gier komputerowych. Teraz i Sega Saturn ma swój „symulator" robota – Gun Griffon. Legenda jest zagmatwana, choć raczej standardowa – rzecz dzieje się w przyszłości, a uczestniczysz w walce o surowce pozostałe po katastrofie ekologicznej. Walkę tę prowadzą olbrzymie ugrupowania o zasięgu kontynentalnym.

Gun Griffon jest grą znacznie bliższą strzelaninie niż symulacji. Grafika stworzona bardzo profesjonalnie – każda z ośmiu misji rozgrywana jest w innej scenerii i w różnych warunkach atmosferycznych. Są oczywiście (wręcz obowiązkowo) zadania mające miejsce w nocy (z użyciem noktowizora) oraz podczas gęstej mgły. Zbędne jest chyba podawanie informacji, iż wszystkie elementy otoczenia – zarówno teren, jak i przeciwnicy, to teksturowane bryły wektorowe. Nie mogłem dopatrzeć się żadnych większych usterek również w oprawie dźwiękowej gry. Co prawda wśród odgłosów dochodzących z pola walki nic nowatorskiego nie znalazłem (co nie znaczy, że są złe), lecz muzyka naprawdę dobrze współtworzy z grafiką atmosferę narastającego napięcia.



Gun Griffon to wspaniała, dynamiczna strzelanina! Mnóstwo biegania, skakania (tak, nasz robot potrafi też wykonywać pięciometrowe skoki) i plucia pociskami. Na wyższych poziomach trudności trzeba się wykazać perfekcją działonowego z ruskiego czołgu – każdy pocisk jest na wagę złota. Gra ma jednak pewną potężną wadę – zbyt szybko się kończy. Te osiem misji na poziomie Easy przejść można w najwyżej dwa wieczory. Szkoda, ale mimo to warto mieć tę grę. Dostarczy na pewno znakomitych przeżyć.

Yuyo

Ocena: 78%
Producent: Game Arts
Dystrybutor: Bobmark









INTERNATIONAL VICTORY GOAL

IVG jest grą, która mnie zawiodła. I nic dziwnego – jak na firmę Sega Soft (bądź co bądź autorów np. Sega Rally) – to produkt mierny.

Grać można jednym z dwunastu zespołów – od razu widać, że nie ma nawet co marzyć o porządnych zawodach. Są tylko jakieś tajemnicze World League i Super League. Trudno, nie tylko to się liczy. Jednak rzut oka na boisko od razu pokazuje braki w grafice. Sylwetki piłkarzy – tu odczułem lekkie zdziwienie – to nie figurki wektorowe, lecz zwykłe skalowane bitmapy. W efekcie brak płynnych ruchów i najazdów kamer. Ustawienie kamery można oczywiście regulować, ale to nie jest to. Nie będę wymieniał innych błędów. Wierzcie mi jednak, że IVG wygląda znacznie atrakcyjniej na screenach niż w akcji.

Sterowanie jest w miarę porządne, można wybrać spośród trzech, niewiele się różniących, wersji rozłożenia czynności na joypadzie. Podczas meczu możliwe są wszystkie podstawowe ruchy, chociaż przeprowadzenie składnej akcji jest raczej trudne. Piłkarze drużyn przeciwnych nie wykazują się jakąś szczególną finezją. No cóż, przynajmniej są skuteczni.

Jedyne, co ratuje tę grę to muzyka. Zarówno spokojny, jak i ostrzejszy rock bardzo pasują do meczu piłkarskiego i właściwie dzięki tej muzyce można jakoś IVG polubić. O żałosnych efektach dźwiękowych nawet nie wspomnę.

Jeżeli brakuje Ci symulacji futbolu, możesz zaryzykować i kupić IVG. Ja jednak wybrałbym inną grę tego typu – Worldwide Soccer 97 (patrz SAT–news).

Yuyo

Ocena: 45%
Producent: Sega Sports
Dystrybutor: Bobmark











BUG!

Szaleństwo z trójwymiarowymi platformówkami rozpoczęło się w miarę niedawno, a już dostępnych jest kilka z nich – Nights na Saturna, Crash Bandicoot na PSX i Super Mario 64 na Nintendo 64. Warto jednak przypomnieć grę, która była jedną z pierwszych produkcji „jump & run in 3D".

Bug! nie jest w zasadzie podobny do żadnej z trzech wspomnianych wyżej gier, łączy go z nimi jedynie idea ruchu w trzech wymiarach. Główną postacią jest właśnie Bug (bez skojarzeń, koledzy religijni, bug to po angielsku robal), który musi uratować całą swoją rodzinę (+ psa), porwaną przez złego pająka. Pod względem grafiki Bug! zaczyna już trochę odstawać od najnowszych produkcji, co wcale nie znaczy, że nie jest atrakcyjny. Płynność animacji robi naprawdę duże wrażenie, a tekstury nałożone na ściany są ładne i kolorowe. Najlepsze w grafice są obiekty ruchome, czyli robal–bohater oraz jego przeciwnicy. Cała ta menażeria jest wykonana z ogromną porcją jajcarstwa. Świetne żuczki, koniki polne, pszczoły (pod trafną nazwą Bee-52) i mnóstwo innych „przyjaciół" to zestaw, który bardzo ożywia grę.

Ścieżka dźwiękowa nie jest już tak rewelacyjna, choć da się jej słuchać. Charakterem dobrana jest do gry, nie może więc to być heavy metal ani muzyka poważna.

Muszę powiedzieć – gra nie jest łatwa. Zastanawiam się więc, dla kogo została stworzona. Jeżeli dla dzieci, na co wskazywałoby wykonanie, to jest to pomysł chybiony. Większość dzieciaków szybko bowiem stwierdzi, że Bug! jest zbyt trudny i rzuci go w kąt. To raczej propozycja dla bardziej doświadczonych graczy. Stwierdzam – bardzo dobra propozycja.

Yuyo

Ocena: 72%
Producent: Sega Soft
Dystrybutor: Bobmark









VIRTUAL HYDLIDE

Nieczęsto zdarza się porządne połączenie przygodówki, gry RPG i scenerii 3D. A dokładnie tak przedstawia się Virtual Hydlide. Gra, która trafiła do klasyki gier na Segę Saturn właśnie dzięki swej innowacyjności i niecodziennemu podejściu do tematu.

Jako najdzielniejszy wojak w królestwie musisz uratować wybrankę swego serca – piękną księżniczkę porwaną przez straszliwą bestię. Hmm... identyczne legendy towarzyszyły już grom na ZX Spectrum we wczesnych latach 80. Nic to, przejdźmy do bardziej istotnych rzeczy.

Już przy rozpoczynaniu wędrówki niespodzianka – mapa tworzona jest według kodu, który albo jest losowany, albo wpisany przez gracza. To idealny sposób, aby scenerie za każdym wpisaniem innego kodu wyglądały inaczej. Mapy są raczej rozległe i obejmują rozmaite obszary, od łąk i lasów po cmentarze, zamczyska i podziemia. Cała grafika stworzona jest w trzech wymiarach, a wszystkie obiekty bardzo ładnie teksturowane – czyli do grafiki nie można się przyczepić. Znalazłem jednak mankament – przewijanie ekranu jest powolne i psuje troszkę zabawę. Ale da się grać.

Jak przystało na porządne połączenie RPG i gry przygodowej, znajdziesz wiele przedmiotów. Szczególnie przydatne są zioła i mikstury uzdrawiające, gdyż podczas wędrówki spotkasz na pewno wiele potworów, na przykład gryzące drzewa i sympatyczne, zielone koboldy.

Virtual Hydlide jest grą wciągającą i można się przy niej naprawdę dobrze zabawić.

Yuyo

Ocena: 67%
Producent: Sega Soft
Dystrybutor: Bobmark









A.D. 2044

UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda PENTIUM 100!
szczegóły w pudełku z grą!











16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!

Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!

Wymagania sprzętowe:
PC 486, WINDOWS 95,
CD ROM min. 2x speed
Uwaga:
Niezbędne WINDOWS 95!

LK AVALON

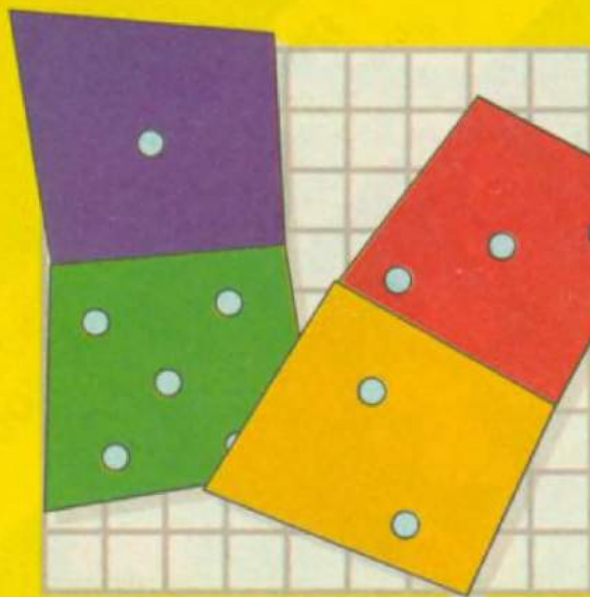
skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów

tel: (017) 627471 wew. 275
email: office@avalon.rzeszow.pl

Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.
Każda gra z gwarancją poprawnego działania!
Uwaga:
W każdym pudełku plakat oraz KARTA KONKURSOWA!

SPACE HULK 2 – VENGENCE OF THE BLOOD ANGELS

IMPERIUM LUDZI OBEJMUJE CAŁĄ GALAKTYKĘ. NIKT Z NAS, ZWYKŁYCH ŚMIERTELNIKÓW, NIE JEST W STANIE WYOBRAZIĆ SOBIE JEGO GIGANTYCZNYCH ROZMIARÓW. NIKT, OPRÓCZ OJCA WSZYSTKICH LUDZI – IMPERATORA. TO ON, DZIĘKI POTĘŻNYM SIŁOM PSYCHICZNYM, UTRZYMUJE WĄTŁĄ RÓWNOWAGĘ MIĘDZY NASZĄ RZECZYWISTOŚCIĄ A „WARP SPACE", Z KTÓREJ WYŁANIAJĄ SIĘ NIEZLICZONE HORDY CHAOSU.



Z „przestrzeni warpowej" wyłoniło się coś jeszcze – istoty, które okazały się równie niebezpieczne jak Chaos. Wszystko zaczeło się od znalezienia spustoszonych wraków statków, które podróżowały do oddalonych kolonii ludzkich. Potem miały miejsce inwazje na całe planety, aż nadszedł czas otwartej wojny i ludzkość stanęła twarzą w twarz z ucieleśnieniem swych najgorszych koszmarów – Tyranidami. Jedna, jedyna broń może stawić czoła w bezpośredniej walce szarżującemu Tyranidowi – to zbroja o nazwie Terminator. Jednak nie wszyscy mogą dostąpić zaszczytu, jakim jest walka w Terminatorze. Z każdego Rozdziału Space Marines wybieranych jest tylko stu najlepszych wojowników, którzy mają do tego prawo. A z nich dopiero wybierani są Ci, którzy dostąpią największej łaski i błogosławieństwa i walczyć będą w szeregach





„elity elit" – Blood Angels (Krwawych Aniołów). Ich krwawoczerwone zbroje znane są w całej galaktyce i większość przeciwników ucieka na samą wieść, że Blood Angels pojawiły się w pobliżu. To właśnie oni najbardziej zasłużyli się w walce z hordami Tyranidów i ich najczęstszymi przedstawicielami – genestealerami (rozkosznie



przetłumaczonymi w jednym z nowych pism branżowych jako „złodzieje genów". Kochany Panie Tłumaczu, nie trzeba tłumaczyć z angielskiego wszystkiego, co się widzi). W polskiej wersji Space Hulka używana jest nazwa „genokrady", co brzmi o niebo lepiej od tych nieszczęsnych „złodziei".

To tyle

tego odrobinę przydługiego, ale – mam nadzieję – „klimatycznego" wstępu. Space Hulk 2 jest już drugą próbą przeniesienia na komputer gry Games Workshop, opartej bezpośrednio na systemie bitewnym Warhammer 40 000. Od razu muszę dodać, że to próba wcale udana i może zrobi taką karierę jak jej poprzedniczka.

Tym, którzy są zupełnie nieobeznani „w temacie" wytłumaczę, że w Space Hulku chodzi mniej więcej o to, aby sterując grupą komandosów ubranych w maskujące czerwone wdzianka rozwalić grupę równie dobrze zamaskowanych (bo różowo–fioletowo–niebieskich) potworków, przypominających trochę Obcych z filmu Alien. Główna różnica między SH a Warhammerem 40 000 jest taka, że lata się we wnętrzach statków kosmicznych, a nie „po ogródku" jakiegoś Bogu ducha winnego Carnifexa (taki wyjątkowo duży i nieprzyjemny Tyranid). Dzięki temu atmosfera jest bardziej mroczna i bez trudu można nabawić się klaustrofobii.

Teraz trochę

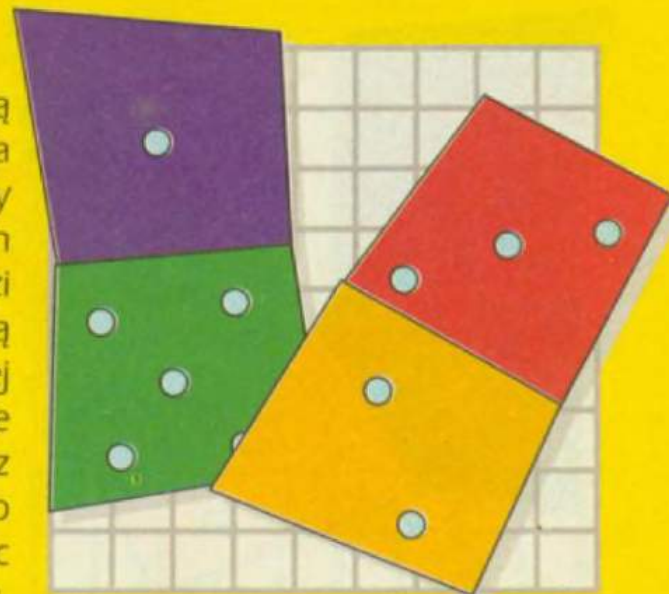
o samej grze. Zrobiła na mnie naprawdę duże wrażenie, choć czytając ten tekst możecie na początku wyciągnąć zgoła odmienne wnioski. Sama rozgrywka toczy się w środowisku 3D, które bardziej przypomina Wolfensteina niż Dooma. Praktycznie brak

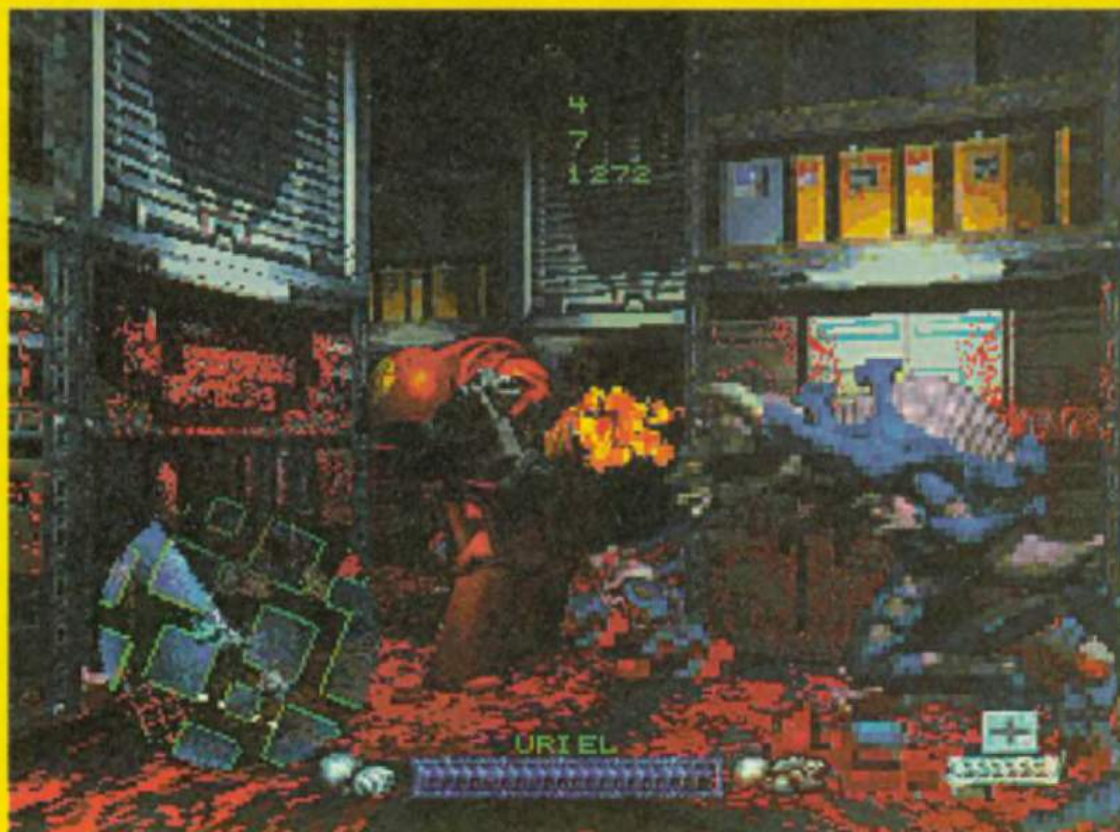


wielopoziomowości (a nawet lekkiego pofałdowania terenu). Bogu dzięki, nie razi to tak bardzo, bo przecież oryginalna gra planszowa również rozgrywa się na jednym piętrze. Postacie są, podobnie jak we wszystkich grach 3D oprócz Quake i Terminator Future Shock, zwykłymi bitmapami. Tekstury nie robią oszałamiającego wrażenia, ale dobrze oddają atmosferę. Stanowczo brak jest jakiegokolwiek light sourcingu – uważam to za rażące zaniedbanie i niedopracowanie. Ostatecznie w grze, w której praktycznie 100% rozgrywki toczy się w niemal egipskich ciemnościach, powinna istnieć możliwość rozświetlenia sobie drogi. Poza tym to ładnie wygląda.

Dźwięki

są bardzo dobre, niestety mają dość słabą jakość. Może to wina mojego Sound Blastera, ale przy innych grach nie mam takich problemów. Słaba jakość razi tylko w przypadku muzyki, zresztą doskonałej i genialnie oddającej atmosferę. Cały czas w trakcie misji słyszymy głos kolegów z zespołu, którzy często bardzo nam pomagają, np. mówiąc skąd nadciągają przeciwnicy. Czasem rzucają hasła w stylu „We shall avenge" (tym bardziej, jeśli zginął jeden z kumpli).





Gra

poprzedzona jest bardzo długim i bardzo ciekawym intro, z którego dowiadujemy się troszkę o przeciwniku oraz Blood Angels. Przeciwnikami będą głównie genokrady, bestie szybkie i cholernie niebezpieczne, ale specjalizujące się tylko w walce wręcz – pod tym względem nasi komandosi mają nad nimi przewagę. Jednak potem pojawiają się inni przeciwnicy w postaci hybryd, magów a nawet samego Patriarchy kopca.

Szkoda, że gra jest po prostu niesamowicie, przeraźliwie, niewysławialnie trudna. No, może trochę przesadziłem, ale gdy przez przypadek uruchomiłem pierwszą misję w kampanii, zginąłem dokładnie po 30 sekundach.

Interfejs, czyli jak sterować kolegą Terminatorem

To, że gra jest trudna, nie znaczy automatycznie, że jest skomplikowana. Można nawet powiedzieć, że Space Hulk jest aż do przesady uproszczony. Do sterowania służy poło-

SPACE HULK

Opinia eksperta

U podstaw zarówno pierwszego komputerowego Space Hulka, jak i obecnej jego wersji – Revenge of the Blood Angels – leży gra planszowa, wydana na początku lat 90. przez brytyjską firmę Games Workshop.

Planszowy Space Hulk jest jednym z kilku produktów osadzonych we wspólnym uniwersum figurkowej gry bitewnej, Warhammer 40 000. Alex prosił mnie, żebym opisał, jak w oczach miłośnika wersji planszowej, a także osoby grającej w WH40K wygląda nowy, komputerowy Space Hulk. Odpowiedź jest jedna – wspaniale! Twórcom gry udało się w realistyczny sposób oddać atmosferę mrocznych, nawiedzanych przez genokradów korytarzy kosmicznych wraków. Idealnie odtworzono złowieszczą inteligencję Obcych (czego nie można powiedzieć o pierwszej wersji komputerowej), dramatyzm walki samotnych Marines, dumę płynącą z zemsty na znienawidzonym wrogu. Doskonale dobrane efekty dźwiękowe potęgują towarzyszące graczowi uczucie niepewności i obawy. Tu nie grasz Marines – PO PROSTU NIM JESTEŚ!

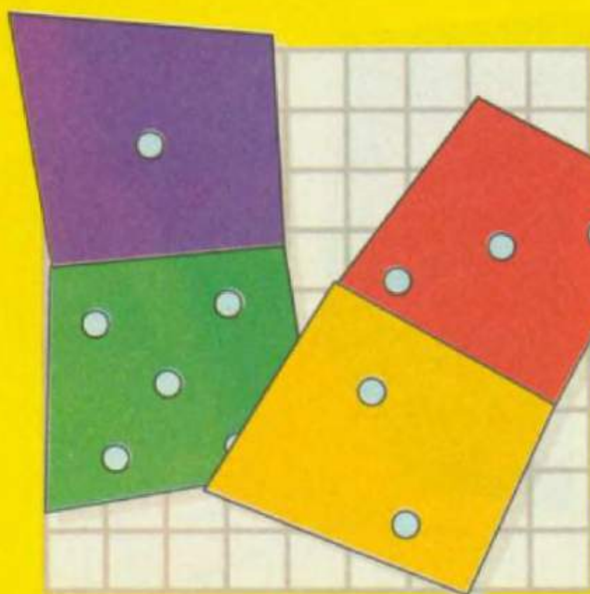
Pierwszy komputerowy Space Hulk nie podobał mi się. Brakowało w nim dynamizmu, do niczego był interfejs użytkownika, a grafika taka, że płakać się chciało. Żadnej z tych wad nie uświadczy się w nowym Space Hulku. Siadałem do niego z pewną rezerwą, pamiętając wcześniejsze rozczarowanie, ale po kilku minutach byłem „zahaczony". Oczarowany zostałem jednak dopiero wtedy, gdy po samowolnym oddaleniu się z wyznaczonego stanowiska w słuchawkach usłyszałem głos sierżanta: „Azrael, where are you going? We need help!". Kolejnym malutkim „smaczkiem", dodającym grze niezwykłego uroku jest chociażby fakt, iż przy okazji śmierci naszego bohatera słychać jeden z kilkunastu chrapliwych okrzyków bólu...

Dla amatorów WH40K nowy Space Hulk jest prawdziwym wydarzeniem. Sądzę też, że będzie się podobał miłośnikom klonów Dooma i Duke Nukem. Nie jest to, co prawda, li tylko strzelanina. W SH trzeba myśleć – i to sporo. Wspaniały efekt psuje jedynie polska wersja instrukcji gry, z której jasno widać, że tłumacz nie miał najmniejszego pojęcia o tym, co tłumaczy. Polska nazwa urządzenia umożliwiającego podróżowanie w kosmosie – warp drive'u (co przetłumaczono jako podróż na holu czy coś w tym stylu) ma tyle wspólnego z rzeczywistością, co stwierdzenie, że pomoc drogowa na miejscu wymienia rozbite samochody na nowe. Podobnych „smaczków" jest, niestety, więcej.

Artur Marciniak

Autor jest redaktorem naczelnym miesięcznika „Magia i Miecz".





wa klawiszy, których używa każdy przyzwoity rzeźnik w takich grach jak Doom czy Duke. Nie ma nawet strafowania. Dysponujemy natomiast aż czterema fajerami (fire), ponieważ w każdej ręce trzymamy jakąś broń, a niektóre typy broni mają dwa rodzaje działania (czytaj rozchlastywania genokradów po ścianach). W misji kierujemy przeważnie oddziałem kilku Terminatorów, spośród nich możemy wybierać jednego na ekranie taktycznym. Tam również możemy wydawać rozkazy jednostkom, którymi akurat nie kierujemy.

Lista rozkazów ogranicza się do kilku najważniejszych, jak wskazywanie drogi, gdzie taki ma pójść albo gdzie taki ma strzelać itp. Rozkazów nie ma dużo, ale zupełnie wystarczają do sprawnego zaplanowania misji. W terenie orientujemy się dzięki podręcznemu skanerowi, który nie dość że pokazuje całą mapę, to jeszcze uporczywym beepaniem (czyli mówiąc po polsku „uciążliwym sygnałem dźwiękowym") informuje nas, że właśnie zbliża się cała horda genestealerów. Jest to bardzo przydatne. Od razu wiemy, że znowu biegnie 10 z przodu i 15 od tyłu i... zaraz zginiemy.

Broń

jest jedyną rzeczą, która może nas uratować od niechybnej śmierci (bardzo światła myśl – czyż nie?). Mamy dwa rodzaje broni – krótkiego i długiego zasięgu. Krótkiego, czyli broń używana w walce



wręcz. Długiego – broń strzelecka, względnie zapalająca. Starzy gracze nie będą mieli żadnych problemów, bo każdą z nich mogą znaleźć w Warhammer 40 000 Wargear. Dla lamerów i laików podaję zestaw (zaczerpnięty prosto z ww. książki).

Walka wręcz:

Lightning claws – para ciężkich rękawic mocy (Power Gloves), uzbrojonych dodatkowo w długie pazury, otoczone polem siłowym wywołującym wyładowania elektryczne w momencie uderzenia. Powoduje to oczywiście dodatkowe obrażenia.

Power fist – rękawica otoczona polem siłowym wywołującym wyładowanie energetyczne w momencie uderzenia. Umożliwia to przebijanie się przez mury, metalowe drzwi a przede wszystkim przez skorupy genestealerów. Niezła broń. Podstawowe wyposażenie każdego Terminatora.

Thunder hammer – używany w połączeniu ze storm shield. Jest to wielki młot bojowy z własnym generatorem mocy, który zwielokrotnia moc uderzenia. Bez zbroi Terminatora normalny Space Marine zostałby prawdopodobnie ogłuszony falą uderzeniową. Jak tym przywalisz genestealerowi w łeb, to już nie wstanie.

Storm shield – duża plasteelowa płyta wyposażona w mały, ale potężny generator pola siłowego, które zapewnia dodatkową ochronę przed uderzeniem.

Chain fist – to po prostu power glove z zamontowaną piłą łańcuchową. Ładne, skuteczne. Przypomina się Doom.

Power sword – ostrze tego miecza otoczone jest polem nie-



bieskiej energii, która niszczy każdy rodzaj materii w momencie dotknięcia. Wyładowania elektryczne powodują, że obiekt jest po prostu rozdzierany na kawałki. Można go trzymać w jednej ręce, a w drugiej broń strzelecką.







Broń strzelecka:

Storm bolter – jest to specjalnie zmodyfikowana para bolt gunów, przygotowanych do użycia właśnie przez Terminatorów. Dwa pistolety spięte razem strzelają w tym samym momencie. Podstawowa broń, jakiej będziecie używać przez większą część gry razem z power glove.

Heavy flamer – nazwa mówi sama za siebie (Fire, fire Butt Head!!! Huh huh. Fire!!! [Slow down, Beavis – Alx]). Działa jak normalny miotacz ognia – wystrzeliwuje wysokopalny płyn, który zapala się przy kontakcie z powietrzem. Heavy flamer ma większy zasięg i większą siłę rażenia niż „normalny" flamer. Przez użytkowników nazywany jest często „Big Burner" („Duży Spalacz"). Zdecydowanie najbardziej efektowna w użyciu broń w całej grze.



Assault cannon – Yes! Tak! Na ja! Oui! This is definitly cool. Jak z tego wymieciecie, to naprawdę nie ma już czego zbierać. Jest to samoładująca się, zmodyfikowana wersja autocannona używana tylko przez Terminatorów. Ma sześć oddzielnych luf napędzanych za pomocą motora, przez co broń może z siebie wypluwać ilości amunicji, które z łatwością mogą rozerwać człowieka na kawałki i rozrzucić je na kilkanaście metrów. Brzmi tak samo przyjemnie, jak działa. Niestety, nie ma możliwości wypróbowania jej na człowieku. Chyba że zdecydujecie się rozwalić własny zespół, czego nie polecam.

Grenade launcher – ta broń jest uzupełnieniem sprzętu, jaki może być montowany bezpośrednio na power glove. Zawiera sześć kontaktowych granatów rozpryskowych. Bardzo przyjemna broń. Odległość można regulować patrząc góra–dół.

Rocket launcher – zasadniczo jest to dwulufowa broń automatyczna strzelająca ogromnymi, wybuchającymi kulami nazywanymi „rakietami". Od razu mówię, że to nie ja wymyśliłem. Tę definicję przepisałem z oryginalnej instrukcji. Po prostu nie mogłem się opanować. Od razu przypomina mi się wojskowa definicja słowa „lufa" – „słup powietrza oblany dookoła metalem".

Troszkę porad starego Veta

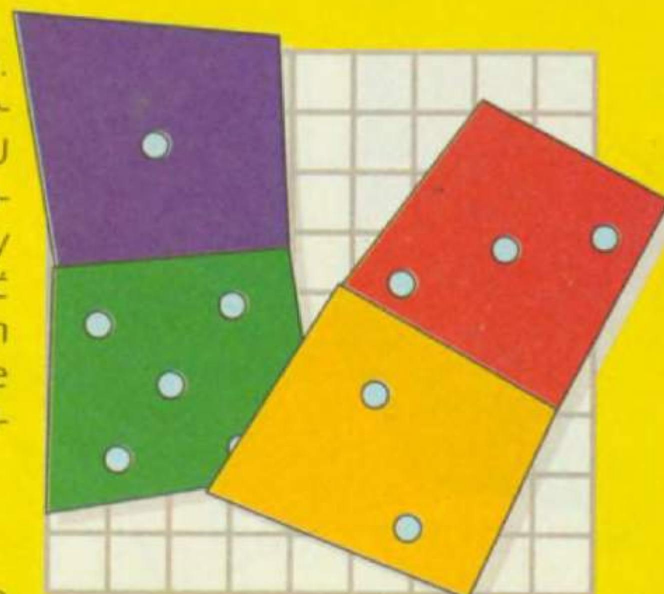
- Gra, wbrew pozorom, nie jest bezmyślną strzelaniną. Trzeba w niej umieć działać w zespole. Misje, w których da się sterować innymi Terminatorami, bardzo rzadko uda się przejść tylko za pomocą strzelania. Zapas amunicji do storm bolterów jest co prawda nieograniczony, ale broń zawsze się może zaciąć.
- W takim wypadku dochodzi do walki wręcz. Od strony graficznej jest ona rozwiązana w bardzo ciekawy spo-

sób. Otóż gdy bitmapowy genokrad dopadnie naszego bitmapowego Terminatora, to zamienia się w prerenderowany obiekt, który szarpie się z naszym Terminatorem w morderczym uścisku (bardzo poetycko, co?). Wtedy cała walka ogranicza się do jak najszybszego uderzania w klawisze strzału. Chwała Imperatorowi, że jesteśmy w tym sporcie lepsi od Obcych. A może po prostu mamy



więcej szczęścia.

- Uważnie słuchajcie rozkazów. Jeśli nie wypełnicie wszystkich punktów, misja się nie skończy. Tu nie ma Secondary Objectives.
- Misja może się zupełnie niespodzianie skończyć, gdy stracimy możliwość wykonania któregoś z jej punktów. To znaczy, jeśli ma przeżyć trzech Terminatorów, to oznacza trzech a nie dwóch. Należy bardzo uważać na amunicję do flamera, jeśli jednym z celów jest podpalenie jakiegoś pokoju. Zabawa w „pal się genokradzie, pal!!!" skończy się informacją „Mission impossible to accomplish. Insufficient ammo for flamer". I zaczynamy od początku.
- Jak widzicie genokrada – strzelajcie, aby zabić. Niby oczywiste, ale niektórym trzeba przypominać.
- Gdy możecie sterować grupą, wykorzystujcie to maksymalnie. Należy dobrze rozplanować działania całego squadu. Nie dość że w ten sposób przyspieszamy ukończenie misji. Czasem wręcz niemożliwe jest przejście którejś akcji bez udziału całego zespołu. Doskonałym przykładem na to jest misja treningowa „Suicide".
- W niektórych misjach nie liczcie na to, że uda się Wam oczyścić cały etap z genokradów, a potem wykonać misję. Genokrady wychodzą z korytarzy oznaczonych czerwoną strzałką. Kiedyś po pięciu minutach strzelania do coraz to nowych potworów połapałem się, że coś jest nie w porządku.
- Genokrady to sprytne bestie. Nie dadzą się po prostu zastrzelić. Gdy wyczują, że czekasz za rogiem zwarty i gotowy do zrobienia im krzywdy, będą szukać innej drogi i razem z kumplami (po których pobiegną) zrobią Ci z pleców sałatkę mięsno–plasteelową.
- Cele większości misji są dużo bardziej skomplikowane niż „zabić, zabić!!! Ha ha!!! Zabić... Aaaaa...". Trzeba jeszcze coś znaleźć, zamknąć jakieś drzwi itd.
- Nie grajcie w nocy, przy zgaszonych światłach. Klimat jest mroczny. Może powodować nieodwracalne zmiany w mózgu, klaustrofobię, strach przed rodzicami itd. Choć w sumie po Quake'u to już niewiele człowieka rusza.
- Niech Wieczny Ojciec Ludzkości Tysiącletni Imperator ma Was w swojej opiece, Bracia.
- Należy ograniczać czas przebywania przed ekranem. U niektórych osób dłuższe spoglądanie na migające punkty świetlne może spowodować reakcje epileptyczne. W takim wypadku producent gry nie bierze na siebie odpowiedzialności.



W sumie

gra jest naprawdę niezła. Może się spodobać zarówno zwykłym chłopczykom z zamiłowaniami do dużej ilości krwi (genesealery malowniczo rozpryskują się po ścianach), jak i rasowym miłośnikom oryginału planszowego.

Niestety, jeden szczegół „wisi nad grą jak czarny kruk" (znowu poetycko). Jest to największa tragedia ludzkości, dramat narodowy wszystkich, związanych z komputerami. Ta gra działa tylko pod Windows 95. I niestety, w tym przypadku widać wszystkie tego konsekwencje. Gdyby nie fakt, że każdy Terminator porusza się bardzo wolno, grafika rwałaby się niemiłosiernie nawet na DX4/100 – a nie ma w niej nic takiego, co mogłoby to usprawiedliwić od strony wykonania. To produkt wykonany trochę archaicznie, ale i tak ciekawy.

di Griz

Dystrybucja: IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

95

SPACE HULK 2
Electronic Arts 1996
Zręcznościowo-strateg.
PC CD-ROM

Grafika	69%
Dźwięk	83%
Ogółem	79%

CYBERJUDAS

Historia gier geopolitycznych jest krótka: Balance of Power i jej kolejna wersja BoP 1990. Tematem tych gier były stosunki międzynarodowe, ze szczególnym uwzględnieniem napięć między USA a ZSRR.

GRY GEOPOLITYCZNE NALEŻĄ DO RZADKOŚCI...

CyberJudas nawiązuje do tradycji. „Prezydencki symulator" jest bardzo zbliżony do BoP, możemy jednak grać tylko po stronie USA. Gra opiera się na danych o sytuacji światowej z 1993 roku. Dodatkowe możliwości dają wojny gabinetowe oraz – zdecydowanie najciekawszy – Gambit CyberJudasa. Te nowe elementy to walka wewnętrzna w rządzie o zdobycie i utrzymanie jak najlepszej pozycji oraz obecność zdrajcy (tytułowego CyberJudasa), który wszelkimi siłami dąży do obalenia rządu i zniszczenia mocarstwowej pozycji USA.

Działania

Celem gry jest zdobycie wysokiego poziomu popularności, by odnieść zwycięstwo w kolejnych wyborach. Możemy to osiągnąć przez umocnienie pozycji i wpływów Stanów Zjednoczonych, podbój nowych terytoriów, zmniejszenie napięć międzynarodowych (aż do osiągnięcia globalnego pokoju), pomoc dla głodujących, kontrolę nad rozprzestrzenianiem broni nuklearnej oraz poprawienie światowego wskaźnika jakości życia. Duży wpływ na popularność ma propozycja budżetu na kolejny rok.

Musimy oczywiście dysponować odpowiednimi możliwościami wprowadzania w życie naszych pomysłów. W grze jest to pomoc finansowa oraz różnego typu akcje.

Doradcy problem pomocy finansowej poruszają rzadko i nie proponują konkretnych sum. Nie mamy żadnych możliwości konsultacji. Informacje o proponowanej przez rząd USA wysokości dofinansowania dla danego państwa możemy uzyskać, zapoznając się z raportami przy włączonej mapie regionu. Są to sumy wysokie. Daleko im jednak do zapotrzebowania (marzeń?) niektórych państw... Apetyty przyjmują takie rozmiary, że nawet wszystkie zielone papierki wydrukowane w ciągu ostatniego ćwierćwiecza nie zaspokoiłyby ich. Ze wsparcia finansowego możemy korzystać na zasadzie kija i marchewki – zwiększać je lub zmniejszać w zależności od reakcji danego kraju na nasze propozycje.

Bardziej przejrzysta jest sytuacja w przypadku akcji specjalnych.

Najpopularniejsze i jednocześnie najmniej niebezpieczne są działania dyplomatyczno–socjalne. Większość akcji sprowadza się do delegowania wysłanników i poprawienia jakości korpusu dyplomatycznego. Wymiana kulturalna czy wzmocnienie związków ekonomicznych to sprawy nieco bardziej drażliwe. Nacisk na przestrzeganie praw człowieka oraz przeprowadzenie reform socjalnych należy stosować rzadko i ostrożnie.

Działania ekonomiczne mają znaczenie identyczne jak pomoc finansowa. Możemy skorzystać z całkowitej blokady gospodarczej kraju lub nadać mu status państwa uprzywilejowanego. Oba działania mają znaczący wpływ na gospodarkę. Zachęcanie do inwestycji, badań itp. można sobie darować – prawie zawsze reakcją jest propozycja, by USA pilnowało własnej gospodarki.





Feb 28 93

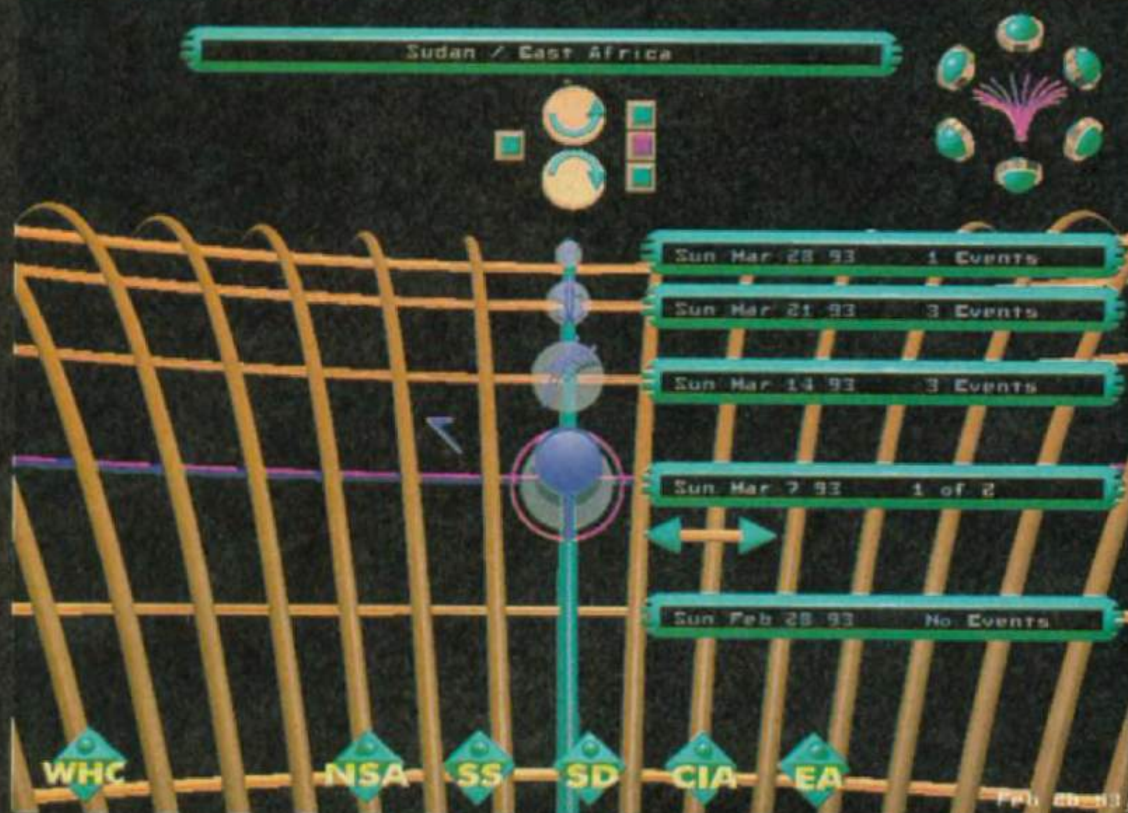
Akcje polityczne są niepozorne, ale mają bardzo spektakularne efekty. Niepowodzenie okazuje się niebezpieczne, sukces przynosi duży zysk. Zaopatrzenie rebeliantów w broń najczęściej ma niewielkie skutki, chyba że stabilność polityczna kraju jest bardzo zachwiana. Szpiegostwo mozna, w większości przypadków, sobie darować, podobnie jest z sabotażem. Mało prawdopodobna i nie zawsze przynosząca dobre efekty jest próba zamordowania głowy państwa. Na działaniu tego typu można się bardzo mocno poślizgnąć, szczególnie cierpi na tym popularność i etyka. Niewielkie zyski, a duże zagrożenie...

Najciekawsze możliwości (choć przy sporym ryzyku) daje zamach stanu. Często, mimo niskiego prawdopodobieństwa sukcesu, akcja ta przynosi dobre skutki. Dodatkową zachętę stanowi fakt, że zamach stanu może się wiązać ze zmianą ideologii. Mamy 75% szans, że wro-





Mar 1 93



gie państwo stanie się sprzymierzeńcem... Ciekawostką jest fakt, że nawet po przedostaniu się informacji o zamachu do opinii publicznej straty popularności mogą być niewielkie! Najlepszym celem takiej akcji są Rosja i Chiny. Udany przewrót może sprawić, że przyłączą się do koalicji, na czele której stoją Stany Zjednoczone (większe prawdopodobieństwo w przypadku Chin). Zamach stanu pozbawi te państwa pozycji mocarstwa – w efekcie najważniejszymi siłami na świecie będą USA, Niemcy i Japonia, co da nam globalny pokój! Gra jest ryzykowna, ale warta świeczki...

Akcje militarne najczęściej sprowadzają się do propozycji zmniejszenia wydatków na zbrojenia.

Wskaźniki sprawności

Działanie prezydenta i doradców można określić na podstawie wskaźników.



a. **Popularność** – była już o niej mowa. Wahania tego wskaźnika, nawet przy sporych sukcesach, są niewielkie. Spory skok można uzyskać po zmianie statusu gospodarczego państwa, które niedawno przeszło na stronę USA.

b. **Efektywność przywódcza (LER)** – trzeba podejmować decyzje korzystne dla USA i skutecznie wprowadzać je w życie. Poziom LER doradców można obniżyć w prosty sposób – nie należy godzić się na żadną z rekomendowanych przez nich akcji, tylko samemu wysunąć identyczną propozycję(!) i skonsultować ją z całym rządem. W efekcie takich działań poziom LER innych członków gabinetu, w większości przypadków, stoi równo na 1%.

c. **Etyka** – nie należy podejmować decyzji nieetycznych, wszystko załatwiać w sposób legalny...

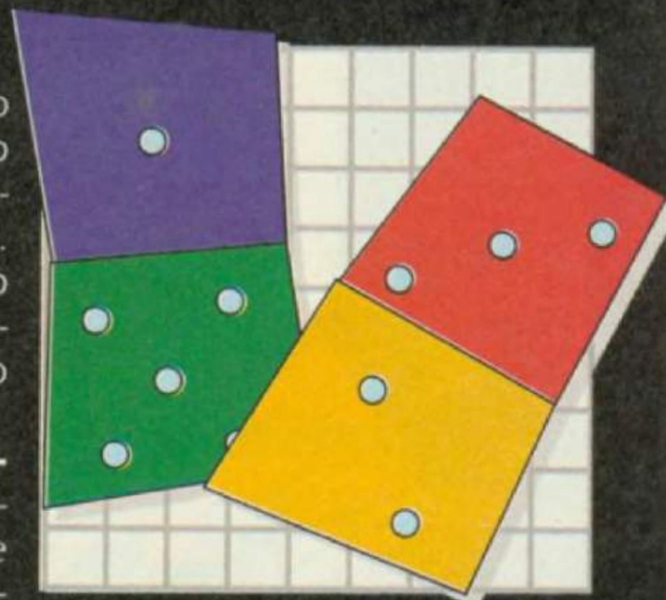
d. **Ambicja** – jak najmniej nacisków na inne państwa, prace nad rozbrojeniem, mało akcji polityczno–szpiegowskich... Tutaj, odwrotnie niż w przypadku innych wskaźników, im niższy poziom tym lepiej. O wysoki wskaźnik ambicji oraz niski etyki doradcy postarają się sami...

e. **Pozycja w gabinecie** – wynika ze wszystkich pozostałych wskaźników oraz z długości stażu.

Doradcy

Każdy ma inny wygląd, zachowanie, reakcje, głos, ulubione powiedzonka... Początkowo sprawia to doskonałe wrażenie, jednak szybko zaczyna nużyć. Przy podejmowaniu jakiegokolwiek działania powinniśmy konsultować się ze wszystkim doradcami... Ładowanie kolejnych ekranów i wysłuchiwanie ciągle tych samych komentarzy jest męczące i zabiera zbyt wiele czasu. W praktyce naprawdę trudno przejść jeden miesiąc w ciągu jednego dnia gry i nie stracić ciepłej prezydenckiej posadki. A do kolejnej elekcji mamy 4 lata...

Autorzy gry powinni pomyśleć o jakimś ekranie zawierającym postacie wszystkich doradców i graficznie przedstawione ich opinie (mógłby być nawet całkiem statyczny).

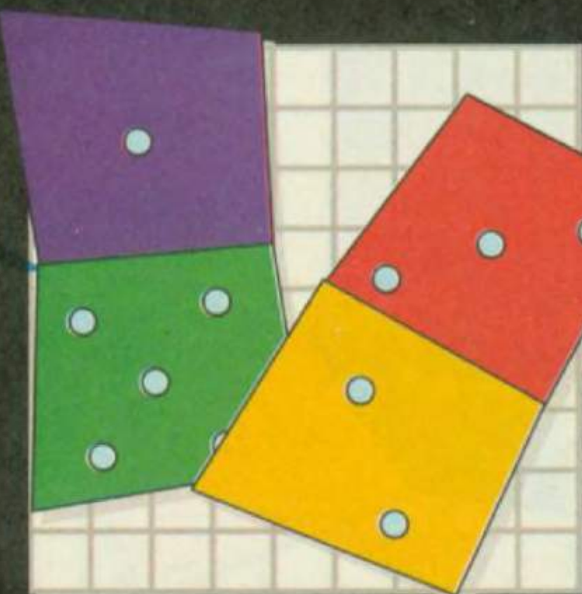


Judasz

Najważniejszym elementem obrony przed akcją zdrajcy jest zlokalizowanie wybranego przez niego celu. Program śledzący udostępni nam dwie informacje. Pierwszą możemy zignorować, komputer sam weźmie ją pod uwagę i przedstawi nam wykaz ewentualnych celów – od kilku do kilkudziesięciu! Druga zawiera fragment danych o państwie. Może to być wszystko, od powierzchni do wyglądu flagi. Nie pozostaje nam nic innego, jak zatrzymać upływ czasu i rozpocząć poszukiwania w bazie danych CIA. Gdy poznamy cel, przechodzimy do sieci Vortex, by rozpracować akcję Judasza. Istotne jest jak najszybsze odnalezienie celu.

Pierwszy poziom trudności nie sprawi nam wielkich kłopotów. Najczęściej mamy tutaj akcje szpiegowskie, z których większość jesteśmy w stanie zdusić w zarodku. Optymalnym rozwiązaniem byłoby powstrzymanie wszystkich powziętych przez Judasza działań; nie mógłby wtedy rozpocząć bardziej niebezpiecznych operacji, jak np. zamach na przywódcę jakiegoś kraju... Niestety, nie zawsze się uda...

Gdy już jesteśmy pewni, kto jest zdrajcą, możemy postawić go przed sądem opinii publicznej. W większości wypadków jednak jego pozycja będzie zbyt silna, a nasza osłabiona przez nie kontrolowane działania... Dlatego warto spędzić potem sporo czasu nad podwyższaniem pozycji naszej i Stanów Zjednoczonych. Da nam to większe praw-



ny, o ile działanie zakończy się sukcesem. Dlatego tak istotna jest nadwyżka, którą udało nam się zgromadzić między seriami ataków CyberJudasa.

Polowanie na zdrajcę

Podstawowym elementem naszych poszukiwań jest odnalezienie inspiratorów nielegalnych akcji. Jest ich zawsze trzech. Przy pierwszej serii ataków znamy od razu nazwiska dwóch przywódców, przy trzeciej – nie znamy żadnego! Stąd bardzo istotne jest włamanie się do komputerów naszych doradców (mamy na to 30 sekund) i zapoznanie z ich życiorysami. Dostępu do nich bronią oczywiście hasła – po pięć, które na szczęście nie zmieniają się. W kolejnych rozgrywkach sytuację mamy ułatwioną, ponieważ poszczególne osoby najwyraźniej darzą sentymentem swoje hasła i bywa, że w kolejnej grze używają identycznych.

dopodobieństwo przeprowadzenia procesu zakończonego sukcesem oraz pozwoli uzyskać większy margines bezpieczeństwa przed kolejną, znacznie niebezpieczniejszą serią ataków zdrajcy.

Jeżeli uda nam się dobrze poprowadzić działania, to możemy nawet „przeskoczyć" drugą serię zamachów i wylądować bezpośrednio w trzeciej. Tutaj kończy się łowienie ryb w mętnej wodzie, a zaczyna balansowanie na krawędzi wulkanu. Niestety, czynnego wulkanu... Judasz rozpoczyna zabawę materiałami rozszczepialnymi. Rozdaje je w prezencie państwom, które naprawdę nie powinny ich mieć. Niestety, powstrzymanie tego typu akcji jest raczej niemożliwe.



Przed próbą grzebania w plikach naszych potencjalnych wrogów warto rozejrzeć się po wirtualnych pokojach, w których pracują. Możemy w ten sposób zdobyć informacje o haśle oraz dodatkowe dowody obciążające, np. radzieckie pociski balistyczne średniego zasięgu z 1969 r. (to nie dowcip!), oczywiście w postaci kopii wirtualnej...



Obdarowane państwo najczęściej chce natychmiast wypróbować nowe zabawki... I mamy problem. Bicie się w piersi nie jest najlepszą metodą, ostrzeganie celu także niewiele pomaga. Nie pozostaje nic innego, jak pięść w żelaznej rękawicy. Przed podjęciem decyzji o akcjach gospodarczych, militarnych czy też przed zagrożeniem odwetem nuklearnym warto dowiedzieć się, czego najbardziej boi się cel naszej interwencji i skorzystać z takiej metody szantażu...

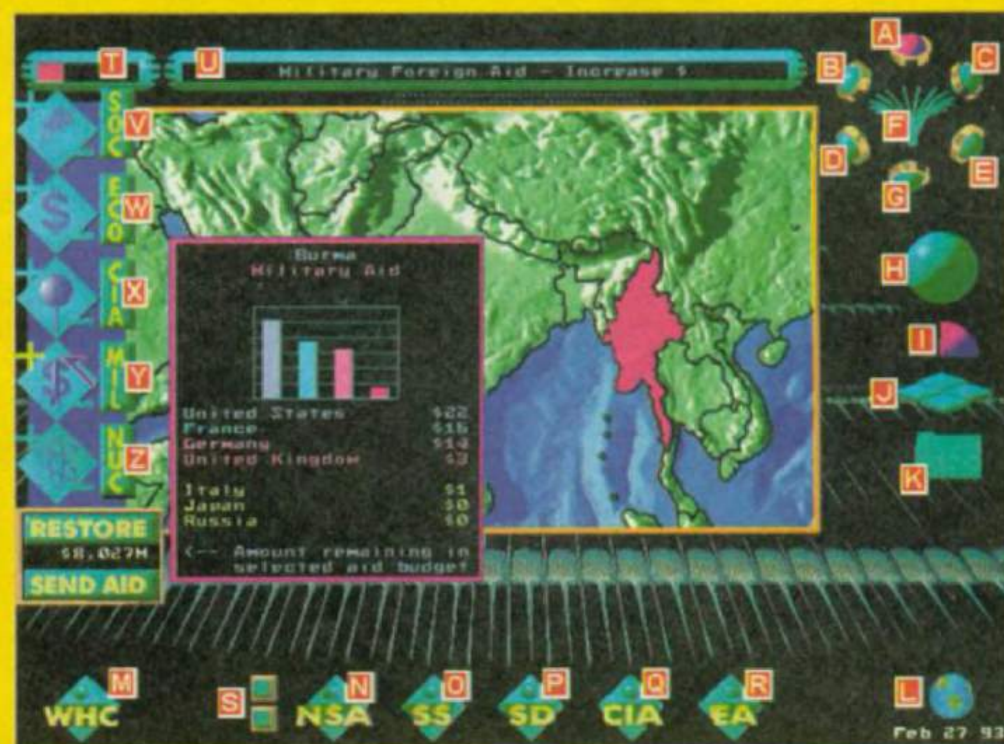
Wszystko to nie wpływa najlepiej na wskaźniki nasze i naszego kraju, szczególnie na etykę. Tylko LER nie jest zagrożo-



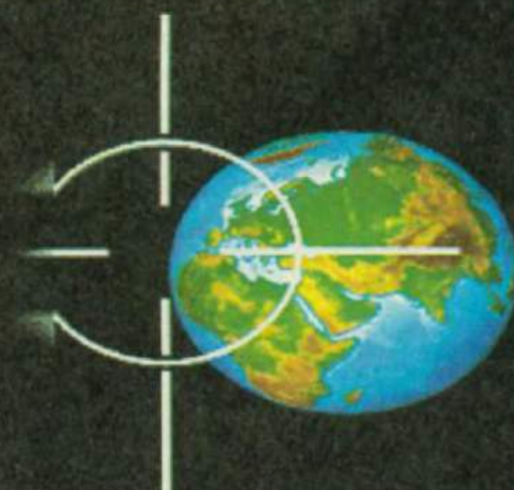
Dostęp do życiorysów został zrealizowany w niezbyt przyjemny sposób – brak możliwości skopiowania danych... Dziwna ta cyberprzestrzeń! Jeśli nie mamy fotograficznej pamięci, nie pozostaje nam nic innego jak kartka i długopis lub... wydrukowanie plików DOSS*.* (osobiście polecam tę drugą metodę). Życiorys jest dosyć istotny, ponieważ powinniśmy rozpoznawać nasz cel już po pierwszej informacji uzyskanej przez program śledzący. W kolejnych grach mamy ułatwione zadanie, gdyż życiorysy postaci są, niestety, identyczne...

Panel kontrolny

A. Sektor map.
B. Doradcy.
C. Baza danych CIA.
D. Siły zbrojne.
E. Budżet USA.
F. Sieć Event Horizon Vortex.
G. Opcje gry, operacje dyskowe.
H. Mapa świata – sytuacja państwa w światowej perspektywie.



I. Wyznaczony region – państwo i jego stosunki z sąsiadami.
J. Wybrane państwo: lewa ćwiartka – światowe wpływy polityczne, tylna – ekonomia w skali makro, prawa – przemysł i siły zbrojne, przednia – mikroekonomia.
K. Dowody zdobyte w śledztwie.
L. Wyjście z ekranu; data; informacja o włączeniu/wyłączeniu upływu czasu.
M. White House Chief of Staff – szef personelu Białego Domu.
N. National Security Advisor – doradca ds. bezpieczeństwa narodowego.
O. Secretary of State – sekretarz stanu.
P. Secretary of Defense – sekretarz obrony.
Q. Central Inteligence Agency – szef Centralnej Agencji Wywiadowczej.
R. Economic Advisor – doradca ekonomiczny.
S. Wejście do menu filtrów. Aktywizacja wybranej wcześniej nakładki.
T. Stopień zagrożenia działaniami Cyber Judasa.
U. Aktywna opcja.
V. Pomoc i akcje socjalne.
W. ...ekonomiczne.
X. ...polityczne.
Y. ...militarne.
Z. ...nuklearne.



Gdy już znamy cel, powinniśmy postarać się o maksymalne



obniżenie jego prestiżu oraz uzyskanie jak najsilniejszej pozycji. Potem można zaatakować, czyli rozpocząć publiczne dochodzenie. Lepiej nie korzystać z prasowej akcji dezinformacyjnej. Odbija się ona najczęściej nie tylko na wyznaczonym przez nas celu ataku, ale także na pozycji całego rządu i prezydenta.



Gra jest, niestety, nieco nie dopracowana. Po ostatnim w serii ataku CyberJudasa, jeżeli uda nam się powstrzymać wydarzenie – znika ono z ewidencji, nie można przeprowadzić śledztwa! W takim wypadku wejście do ikony K (dowody zdobyte w śledztwie) powoduje zablokowanie kursora i nie pozostaje nam nic innego jak „zresetować" komputer. Znika również możliwość skorzystania z opcji View Evidence w Top Secret z menu doradcy...

Poziom trudności

CyberJudas to gra szczególna – tutaj nie można mówić o możliwościach komputera. Co prawda istnieje sterowany przez niego przeciwnik, ale to nie on, a sama sytuacja jest naszym głównym wrogiem.

Geopolityczna część gry jest trudna, nawet bez dodatkowych atrakcji, jak niepewni doradcy czy zdrajca. Praktycznie nie da się zaproponować jakiejś ogólnej metody postępowania. Dlaczego? Ponieważ efekt naszych działań w znacznym stopniu zależy od... przypadku. W takiej sytuacji prawdopodobieństwo procentowe i rzetelne opinie doradców niewiele mogą pomóc.

Może się wydawać, że jeżeli podejmujemy pewne działania, a nie zachodzą żadne zmiany czynników zewnętrznych, to wynik powinien być identyczny. W grze niestety jest inaczej. Nigdy nie wiadomo, czy operacja zakończy się sukcesem czy porażką, różne też mogą być jej efekty. Takie nadmierne uzależnienie od przypadku jest niewątpliwie największą wadą CyberJudasa.



Oczywiście, możemy próbować zwiększyć efektywność działań nie podejmując decyzji, jeśli prawdopodobieństwo sukcesu jest mniejsze niż 30% i rezygnując z nieprzewidywalnych. Gdybyśmy chcieli za dolną granicę przyjąć 50%, doprowadzi to praktycznie do zastoju politycznego...

Ocena

CyberJudas to niezła gra, oparta na interesującym pomyśle. Sporo jednak wymaga od gracza: cierpliwości, spokoju, dużo wolnego czasu oraz dobrej, a nawet bardzo dobrej znajomości języka angielskiego.

Jacek Ilczuk

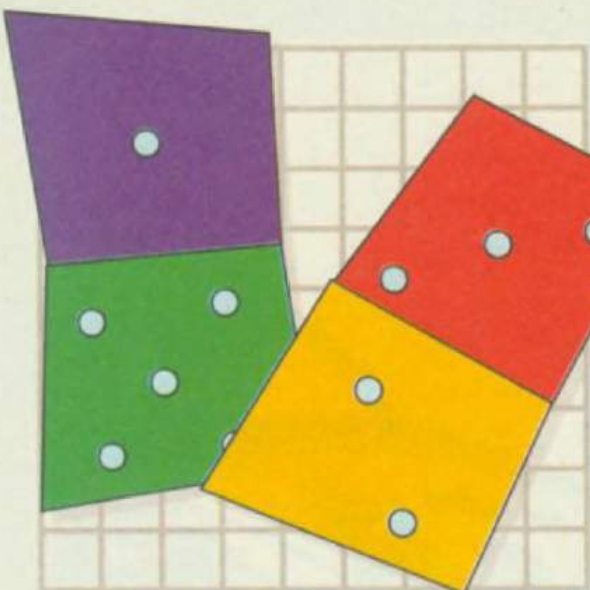
Wymagania sprzętowe: 486DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM.

Dystrybucja: MarkSoft
01-833 Warszawa
ul. Lipińska 2
tel. 663-93-90



CYBER JUDAS
Merit Studios/Empire 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	85%
Ogółem	**67%**



AMERICAN CIVIL WAR

...UNIA ISTNIEJĄCA OBECNIE MIĘDZY KAROLINĄ PŁD. I INNYMI STANAMI POD NAZWĄ STANY ZJEDNOCZONE AMERYKI ZOSTAJE ROZWIĄZANA...
Z UCHWAŁY SECESYJNEJ KAROLINY POŁUDNIOWEJ NA KONWENCJI 20 GRUDNIA 1860 R.

Gra American Civil War, zrealizowana przez Interactive Magic, to kolejna próba oddania przebiegu amerykańskiej wojny domowej. Temat to wdzięczny i dlatego często pojawia się na ekranach komputerów. Dzieje się tak dlatego, że łączy wątki militarne z elementami gospodarczymi.

Oprawa

Mapa została zrealizowana bardzo ładnie. Dobrze oddaje ukształtowanie terenu. Ikony są niezbyt wymyślne, ale czytelne. Zdjęcia archiwalne, jako wstawki graficzne i podlewy, dobrze oddają klimat tamtych czasów. Efekty dźwiękowe i muzyka na niezłym poziomie.

Walki lądowe

Przed rozpoczęciem działań wojennych warto pomyśleć o poprawie jakości uzbrojenia. Oddziały powinny być wyposażone przynajmniej w karabiny typu Springfield, a jeszcze lepiej – Sharps. W przypadku artylerii możemy przejść od dział gładkolufowych do gwintowanych typu Parrot lub gwintowanych angielskich typu Whitworth.

Istotny jest procentowy przydział werbowanych ochotników do piechoty, kawalerii, artylerii i floty.

Jedną z pierwszych decyzji, którą powinniśmy podjąć, jest wydanie armii rozkazu prowadzenia szkolenia. Ustalenie to można pozostawić przez cały okres trwania wojny. W takiej sytuacji jednostki stacjonujące w miastach będą, co pewien czas, podwyższać swoje umiejętności.

Jednostki nie zawsze wykonują nasze rozkazy, często poruszają się nie tą drogą, jaką im wyznaczyliśmy. Południowi dowódcy znacznie lepiej realizują zadania. Warto pamiętać, że przy aktywnym rozkazie Advance oddziały samodzielnie atakują znajdujące się w ich pobliżu siły przeciwnika, niezależnie od wydanego wcześniej rozkazu wyznaczającego cel marszu.

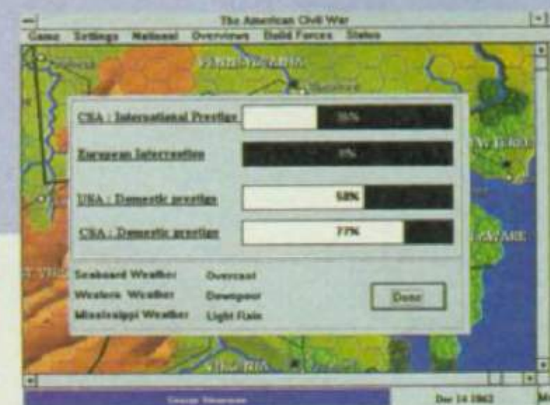
Nie należy nadużywać opcji forsownego przemarszu, lepiej korzystać z niej tylko w sytuacjach krytycznych lub gdy chcemy zaskoczyć przeciwnika. Warto jak najczęściej wykorzystywać linie kolejowe, szczególnie gdy gramy po stronie Północy.

Ważny jest wybór odpowiednich dowódców. Kiepski przełożony nie tylko nie wykaże się inicjatywą, zdolnościami czy umiejętnością dowodzenia podczas bitwy, ale także może opieszale wykonywać nasze rozkazy. Południowcy mają znacznie lepszych generałów. W grze na dowódców armii doskonale nadają się, oczywiście, Robert E. Lee oraz Thomas J. „Stonewall" Jackson. Tylko nieco gorsi są Pierre G. T. Beauregard, Jubal A. Early i James E. B. „Jeb" Stuart. Lepsi dowódcy Unii to: Ulysses S. Grant, George G. Meade, William T.C. Sherman, George B. McClellan. Dla osób niezbyt orientujących się w historii wojny secesyjnej producenci gry dołączyli całkiem niezłą dokumentację. Przy wyborze dowódców nowych formacji warto korzystać z umieszczonych w niej informacji.



Przy planowaniu działań wojennych warto zwrócić uwagę na pogodę. Radzę nie rozpoczynać ofensywy podczas ulewnych deszczów lub mrozów.

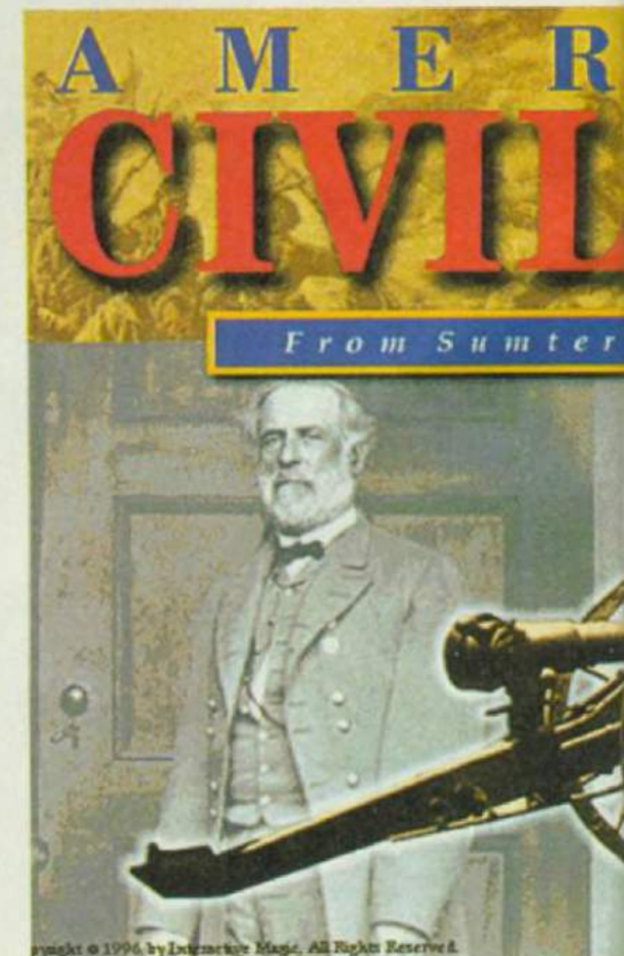
Po zdobyciu wrogiego miasta możemy je zniszczyć. Lepiej jednak nie wzorować się na historii. Warto natomiast wybudować umocnienia i zostawić tam garnizon. Każde miasto daje nam punkty prestiżu i podwyższa możliwości produkcyjne. Garnizony, działa nabrzeżne i silne umocnienia to dobra metoda zabezpieczenia rejonów, w których nie będziemy prowadzić działań na większą skalę.



Bitwa

Na wyniki walki mają wpływ następujące czynniki:

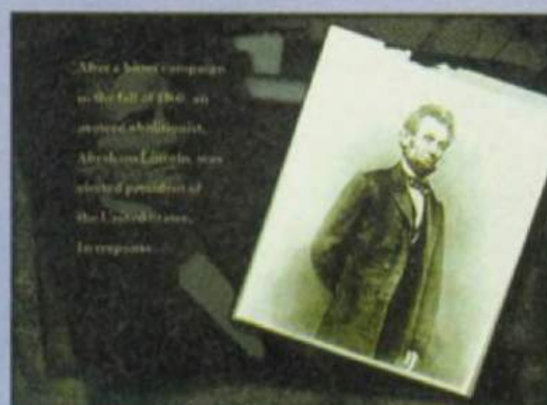
a. liczebność jednostek, w tym wyposażenie w artylerię;
b. teren, na którym toczy się bitwa (tutaj brane są pod uwagę także: pogoda i stopień okopania broniących się jednostek);
c. wpływ zmęczenia żołnierzy



(pomysł ataku po forsownym marszu nie należy do najlepszych);

d. morale;
e. umiejętności dowódcy;
f. poziom doświadczenia oddziałów;
g. jakość broni, w którą wyposażone są jednostki.

Duże znaczenie ma intensywność walki – wybór należy do



gracza. Możemy zadecydować, w jakim stopniu nasze jednostki będą zaangażowane w walkę. Warto pamiętać, że im większe zaangażowanie, tym lepsze efekty, ale także – gdy sytuacja nie rozwinie się po naszej myśli – większe straty.

Niski poziom morale, brak zaopatrzenia oraz odcięcie od głównego dowództwa mogą doprowadzić do poddania się atakowanych jednostek, nawet po stoczeniu zwycięskiej bitwy.

Strategia Unii

Północ ma lepiej rozwinięty przemysł, co daje jej znaczną przewagę produkcyjną. Dlatego najpierw musimy skoncentrować się na przezbrojeniu naszych sił i szkoleniu oddziałów. Warto też pomyśleć o rozbudowie umocnień na terenach przygranicznych i umieszczeniu w nich garnizonów. Frontalny atak na Richmond nie jest najlepszym pomysłem, ponieważ mimo przewagi technicznej trudno liczyć na sukces.

Dlatego należy skoncentrować się na obronie Waszyngtonu. Nie można również dopuścić do wtargnięcia oddziałów konfederackich na tyły naszych wojsk. Sprowadza się to do obrony Harpers Ferry. Zabezpieczenie wschodniego rejonu walk pozwoli nam skupić się na zniszczeniu floty transportowej przeciwnika.

Supply and cotton transfers

To Seaboard from West
Supplies:
Cotton :
To West from Seaboard
To Seaboard from Mississippi
Supplies:
Cotton :
To Mississippi from Seaboard
To West from Mississippi
Supplies:
Cotton :
To Mississippi from West
Overall rail capacity 30
Rail use 14

Seaboard supplies	12323
Seaboard cotton	300
Western supplies	8807
Western cotton	1822
Miss. supplies	6770
Miss. cotton	310

Done

Dopiero po wyszkoleniu naszych wojsk i uzbrojeniu ich w nowoczesne karabiny możemy przygotowywać ofensywę na stolicę Konfederacji. Najpierw musimy zdobyć Fredricksburg oraz Strasburg i zbudować w nich odpowiednie fortyfikacje. Otwiera to nam drogę na Richmond.

Unia ma spore możliwości działania na froncie zachodnim. Konfederacja jest tam raczej słaba, ponieważ koncentruje swoje siły w rejonie stolicy.

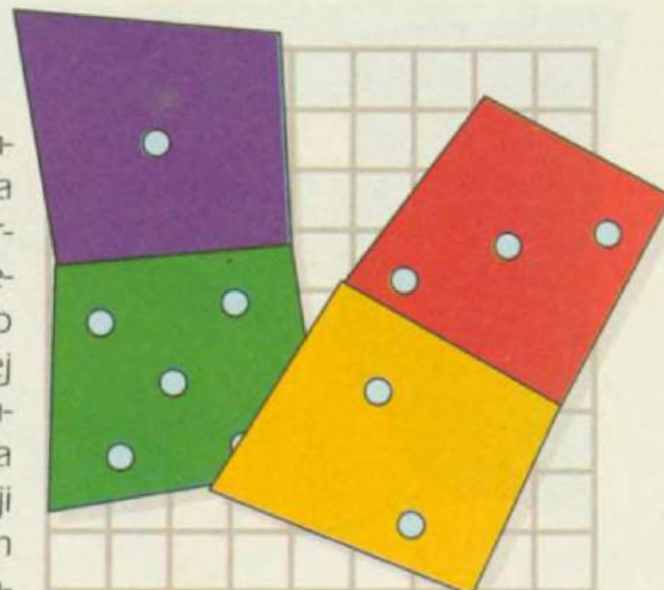
Strategia Konfederacji

Niestety, większość sił jesteśmy zmuszeni zgromadzić na wschodzie – Richmond jest zbyt ważnym punktem, by można go było narażać na atak przeciwnika. Z tego powodu na zachodnim froncie trzeba się skoncentrować na operacjach obronnych i dywersyjnych. W przypadku poważnego ataku Unii, co jest raczej mało prawdopodobne (przynajmniej na początku wojny), nie pozostaje nam nic innego jak działania opóźniające. Umocnienie pozycji w Memphis i Nashville daje nam zabezpieczenie rejonu przed nagłym atakiem.

Na froncie wschodnim zdobycie Waszyngtonu jest raczej wątpliwe. Znajdują się tam znaczne siły Unii i bez wcześniejszego ich osłabienia atak nie ma większych szans.

Dlatego pozostaje nam ofensywa na słaby punkt Unii – Harpers Ferry. Jeżeli przeciwnik umocni się tutaj, powstanie sytuacja patowa. Zdobycie tego miasta otwiera przed nami szerokie możliwości... Do wyboru mamy atak na wschód, na kierunku Harrisburg–Philadelphia lub na zachód: Wheeling–Columbus. Oprócz oczywistych korzyści czysto wojskowych, politycznych, produkcyjnych... istotne jest, że atak taki prowadzi do przecięcia linii kolejowych łączących stolicę Unii z resztą kraju.

Tego typu akcja jest śmiała, ale jednocześnie niebezpieczna. Musimy zaangażować w niej duże siły, co doprowadzi do osłabienia obrony stolicy. Atak z Harpers Ferry na północ prawie na pewno spotka się z kontratakiem na Richmond. Dlatego przed rozpoczęciem poważniejszych działań



należy zadbać o odpowiednią obronę stolicy. Warto pozostawić niewielkie siły w Strasburgu i nieco większe we Fredricksburgu oraz zbudować silne umocnienia (na poziomie 9) w tych miastach. Jeżeli nie uda nam się zneutralizować Fortu Monroe, co jest całkiem prawdopodobne, powinniśmy pozostawić pewne siły także w Richmond.

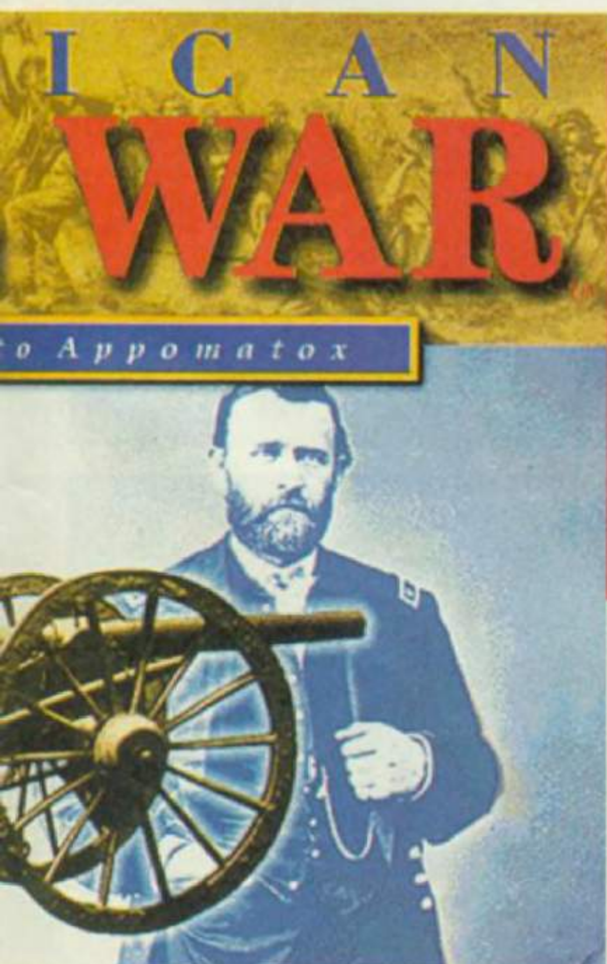
Wojna morska, plan „Anakonda"

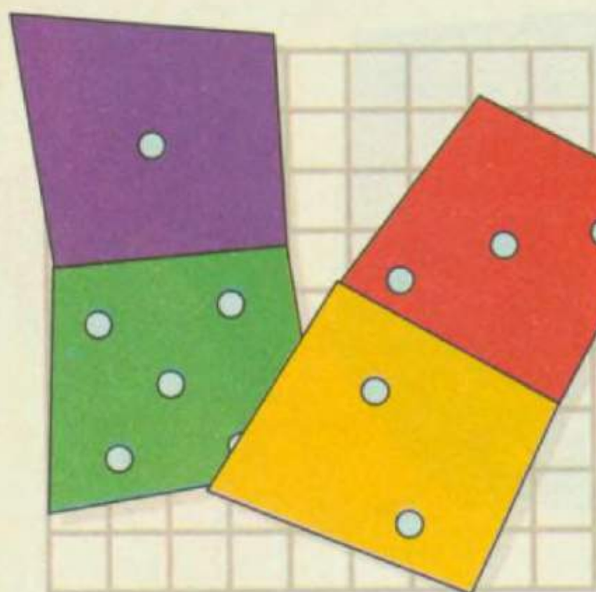
Chyba żadna gra nie jest pozbawiona wad. W American Civil War sterowanie jednostkami morskimi nie zostało zbyt dobrze przemyślane. Flotylle (szczególnie morskie) potrafią się „zgubić" – krążą w jednym miejscu i nie są w stanie dotrzeć do wyznaczonego przez nas celu. Ciekawostką jest fakt, że gdy okręty wypłyną z portu nie można zmienić rozkazów! Sztandarowy przykład to próba wysłania floty z rozkazem blokady Nowego Orleanu – dotrze najwyżej gdzieś w rejon portów Brunswick i Jacksonville... W efekcie, nie dość że praktycznie tracimy nasze jednostki, to na dodatek możemy przy okazji dostać „lekkiego oczopląsu" – widok na mapie przeskakuje z miejsca na miejsce z każdym ruchem zbłąkanej floty.

Zapewne niekiedy na dziwaczne zachowanie się statków ma wpływ pogoda (przeciwne wiatry).

Fakt, że flota na morzu jest odcięta od dowództwa lądowego, pozornie wydaje się logiczny... W rzeczywistości to bzdura – do przesyłania rozkazów służyły niewielkie statki kurierskie.

Główny cel wojny morskiej dla Unii to blokada portów Południa, dla Konfederacji – nie dopuścić do tego. Bawełna była





podstawowym źródłem dochodów Południa, a gorzej rozwinięty przemysł nie pozwalał na rozwinięcie produkcji wojennej. Stąd konieczność sprowadzania broni i amunicji z zagranicy, czyli wysyłka bawełny, głównie do Anglii i Francji. Bawełna eksportowana do tych krajów była tak mocnym argumentem, że Konfederacja liczyła na wojskową interwencję angielsko–francuską.

Stąd powstał plan „Anakonda". W grze można zlikwidować flotę Konfederacji, jest to oczywista bzdura – żadna blokada nie może być tak skuteczna. W rzeczywistości ograniczono znacznie handel z Europą. Podaje się różne informacje o jakości blokady i stratach wśród konfederackich transportowców. Podobno w czasie wojny przez blokadę przemknęło 8 tys. statków, czyli zaledwie 30% tego, co w okresie przedwojennym. Nie da się ukryć, że blokada portów Południa stała się jedną z głównych przyczyn klęski Konfederacji.

Jeżeli dowodzimy siłami Konfederacji, warto zainwestować w rozwój kolei, co umożliwi nam przerzucanie surowców i bawełny między różnymi rejonami kraju. Pozwoli również ograniczyć konsekwencje blokady któregoś z portów przez przeniesienie ciężaru transportu w inny obszar państwa.

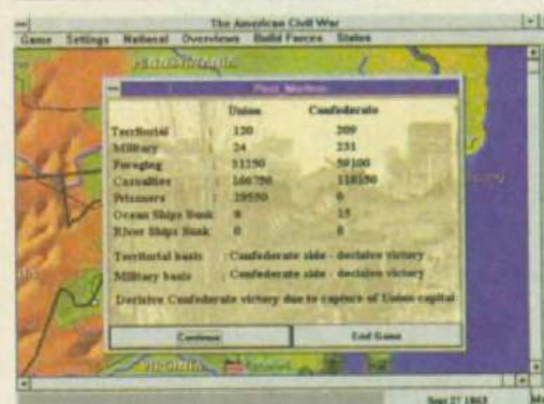
Kolejne odejście od rzeczywistości to skuteczność pancerników w walce z okrętami drewnianymi. W grze w wyniku takiego pojedynku może dojść do zniszczenia pancernika... Lepiej więc zbytnio na niego nie liczyć, szczególnie gdy gramy po stronie Południa.

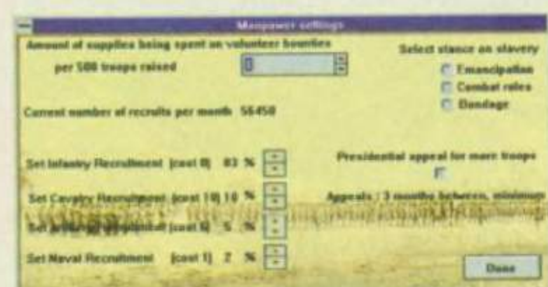
Dla rozwoju sił morskich istotne jest podwyższenie wartości procentowego zaciągu do floty. Unia powinna to zrobić natychmiast, na początku wojny – Konfederacja tylko po uprzednim przezbrojeniu wojsk lądowych, zbudowaniu najważniejszych umocnień i zgromadzeniu pewnych zapasów surowców. 3–5% to wielkość całkowicie wystarczająca.

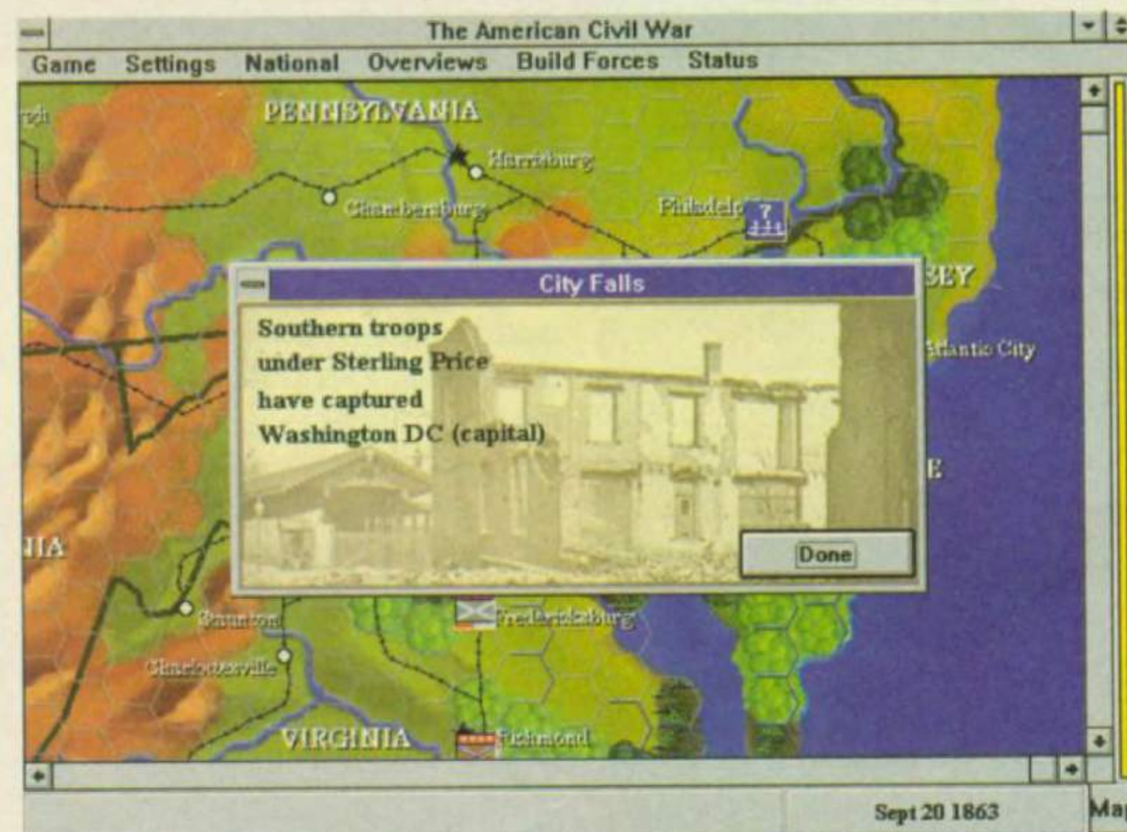
Gdy gramy po stronie Unii, najlepiej stworzyć kilka mniejszych flot blokadowych i jedną uderzeniową. Jeśli gramy po stronie Konfederacji, lepiej skoncentrować wszystkie siły i próbować przełamać blokadę w określonym punkcie.

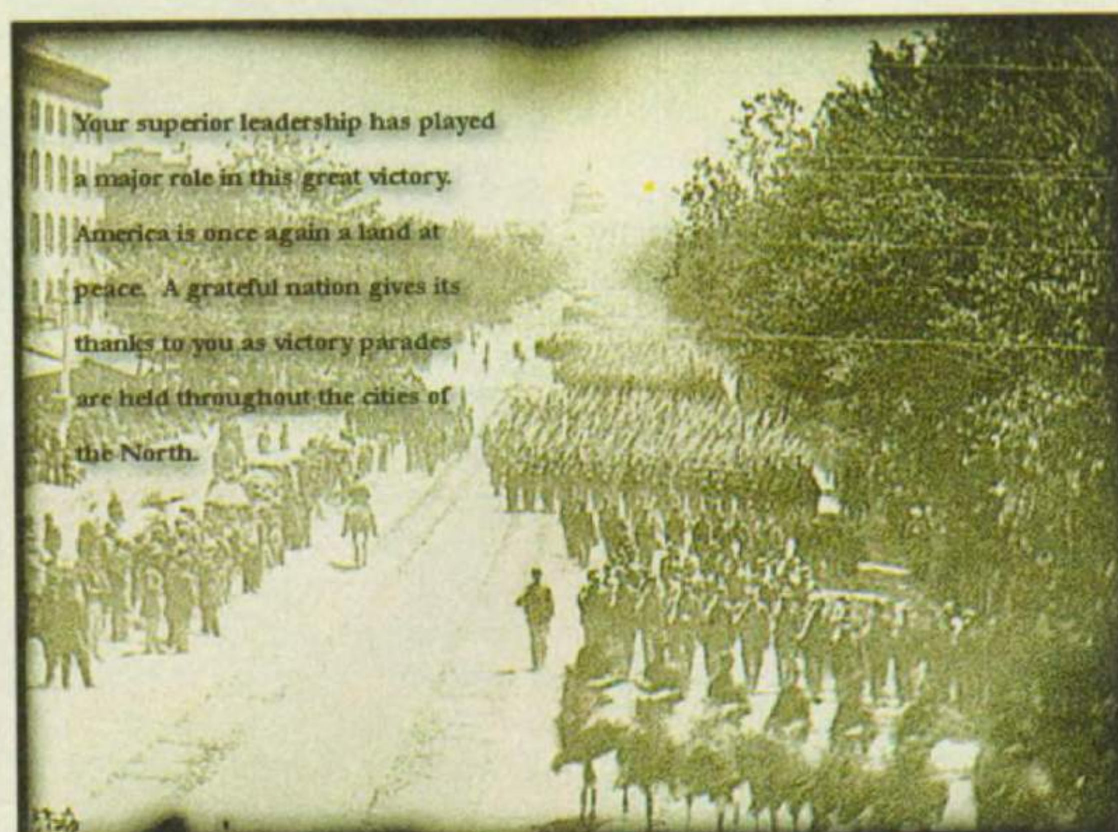
Dodatkową komplikacją jest wspomniany wcześniej brak możliwości zmiany rozkazów dla okrętów znajdujących się na morzu. Grając po stronie Konfederacji, możemy wykorzystać ten fakt – metodą zmiany portu macierzystego statków PRZED wypłynięciem z ładunkiem bawełny. Całkiem możliwe, że flota Unii zablokuje pusty port, a jeżeli będzie miała duże zapasy to... może tam pozostać prawie do końca wojny. Gdy gramy po stronie Unii, możemy tylko wydzielać flotylli niewielkie zaopatrzenie (20–30). Działanie tego typu może umożliwić transportowcom konfederackim łatwiejsze ominięcie blokady, ale przynajmniej nie zablokuje nam floty.

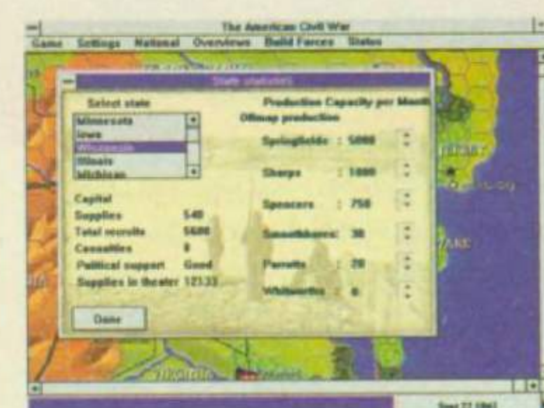
Blokada portu polega na wydaniu rozkazu patrolu. Okręty atakują wtedy tylko jednostki wpływające lub wypływające z portu. Jeżeli statki nie zamierzają wyruszyć w drogę, to dopiero rozkaz ataku może je zniszczyć.





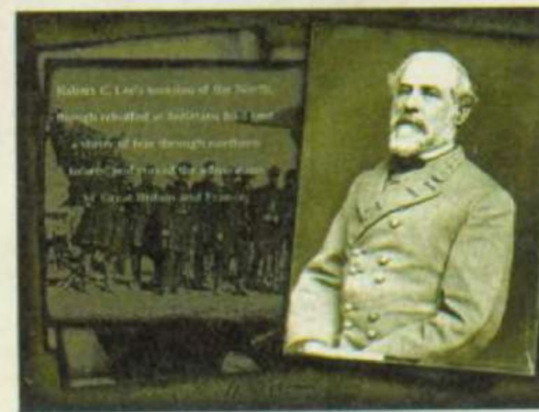












ale wtedy musimy liczyć się z artylerią nabrzeżną...

Inną ciekawą możliwością są operacje desantowe. Jednak, aby były to działania na większą skalę, konieczne jest stworzenie dużej floty transportowców i danie im odpowiedniej obstawy do walki z artylerią wroga.

Nie udało mi się zobaczyć, jak komputer przeprowadza operację desantową... SI nie wykorzystuje również statków rzecznych, chociaż w przypadku Unii są one bardzo istotne, gdyż dają jedyną możliwość przeprowadzenia blokady Nowego Orleanu.

Interwencja mocarstw europejskich

Interwencja brytyjsko–francuska była marzeniem Konfederacji. Trzeba jednak powiedzieć, że jej prawdopodobieństwo było nikłe. W grze możemy wybrać odpowiednią opcję i podwyższyć je.

Co prawda, już 13 maja 1861 r. rząd brytyjski uznał Konfederację za stronę wojującą i ogłosił deklarację neutralności, ale z wysłaniem pomocy się nie kwapił. Południe rozpoczęło starania o uznanie niepodległości. Wysłano przedstawicieli Konfederacji do Paryża i Londynu. Wypłynęli oni z Hawany na brytyjskim statku pocztowym Trent. Informacje o tym fakcie uzyskał Charles Wilkes, dowódca niewielkiego amerykańskiego okrętu wojennego San Jacinto. 8 listopada zatrzymał on brytyjski statek! Wywołało to konflikt dyplomatyczny, który mógł zakończyć się nawet wojną. Sytuacja ta powtarza się także w grze, lepiej więc nie protestować przeciwko brytyjskiej „prośbie" o uwolnienie wysłanników.

Rozwój wydarzeń na froncie wpływa na prawdopodobieństwo europejskiej ekspedycji. Większe klęski Konfederacji, np. utrata Richmondu, całkowicie likwidują szansę na interwencję Anglii i Francji. Ciekawe jest też, że podobny efekt wywołują duże sukcesy Południa...

Sztuczna inteligencja

Komputer reprezentuje w grze całkiem niezły poziom. Często podejmuje dobre decyzje, potrafi wykorzystać błąd przeciwnika, niespodziewanie przeprowadzić kontratak... Co prawda, mógłby wykazać się większą inicjatywą, ale... Do jego częstszych błędów należy tworzenie armii na zapadłej prowincji, odległej od głównego teatru wojny. Zdecydowanie nadużywa opcji forsownego marszu, jednak w przypadku sił Konfederacji można mu to darować. Zbytnio koncentruje się na walkach lądowych, zaniedbując rozbudowę floty – szczególnie po stronie Konfederacji. Wreszcie powinien bardziej rozbudowywać fortyfikacje oraz zabezpieczać przy pomocy garnizonów miasta na zapleczu, choćby stolice prowincji.

Można też grać z żywym przeciwnikiem, na jednym komputerze lub poprzez sieć czy modem.

Wnioski

Niezła oprawa, dobry scenariusz, solidne wykonanie... Nie da się ukryć, że firma Interactive Magic wykonała kawał dobrej roboty. American Civil War to jedna z najlepszych „strategii secesyjnych".

Jacek Ilczuk

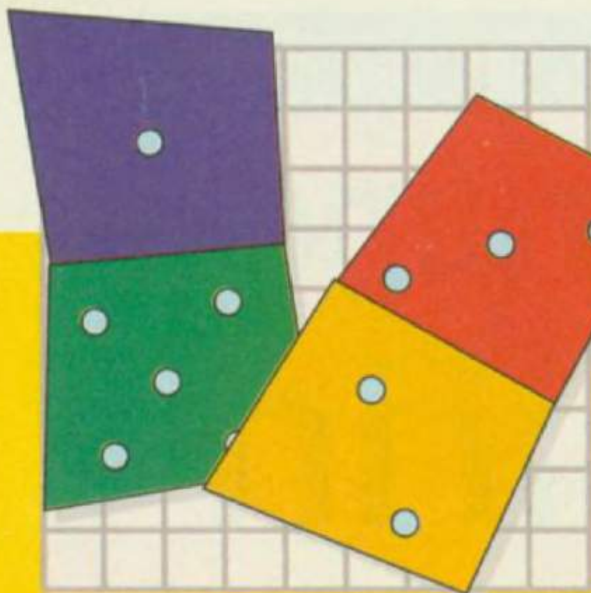
Wymagania sprzętowe: 486DX/33, 8 MB RAM, Windows 3.1 lub Windows 95, CD-ROM.

Dystrybucja: MarkSoft
01-833 Warszawa
ul. Lipińska 2
tel. 663-93-90

AMERICAN CIVIL WAR
Interactive Magic 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	70%
Ogółem	83%

CONQUEROR A.D. 1086



Weterani, pamiętający jeszcze grę Defender of the Crown, zgodzą się chyba ze mną, że podobieństwo Conquerora do niej jest uderzające. Wynika to nie tylko z faktu, że obie gry dzieją się w tym samym miejscu, w tym samym okresie historycznym. Niektóre elementy (jak np. walka na kopie) są w obu grach prawie identyczne. Traktuję więc Conquerora jak mocno „uszlachetnioną" wersję starego dobrego Defendera – gry, którą kochałem. Być może z tej nostalgii wynikł mój pobłażliwy stosunek do Conquerora, bezlitośnie „zniszczonego" zarówno przez prasę zachodnią, jak i rodzimą. Poza tym wszyscy u nas grę przeklinali – a nikt jej nie skończył. Jednak ja tego dokonałem i to na dwa możliwe sposoby. Doszedłem do wniosku, że pomimo tylu zarzutów pod jego adresem, Conqueror zasługuje na opis. Oto on. Przeznaczony głównie dla osób mających już jakie takie pojęcie o grze.

Tworzenie postaci

Swoją przygodę w średniowiecznej Anglii zaczynasz od stworzenia swojego bohatera. Najpierw wybierz kolory, w których chcesz występować, klikając na jednej z trzech tarcz po prawej stronie u góry (czerwona, zielona i niebieska). Wybór ten ma znaczenie czysto estetyczne. Teraz czas nazwać swojego rycerza. Gdy już to zrobisz, pojawi się ekran charakterystyk. Znajdziesz w nim sześć liczb określających Twoją postać. Ich wartość jest wybierana losowo i zawiera się między 1 a 20. Pierwszą ważną rzeczą, którą powinieneś zauważyć, jest klawisz „reroll". Ponieważ program nie ogranicza liczby użyć, możesz go wykorzystywać do woli. Krótko mówiąc, każ komputerowi losować dotąd, aż wszystkie współczynniki (oprócz starting wealth) będą miały wartości powyżej 12.

Teraz w skrócie o charakterystykach i ich znaczeniu, czyli na co przede wszystkim powinieneś zwracać uwagę.

Strength – określa Twoją siłę fizyczną. Ma znaczenie we wszelkich walkach wręcz i jest współczynnikiem bardzo ważnym. Powinieneś dopilnować, by jego wartość była nie mniejsza niż 17.

Dexterity – to zręczność. Zasadniczo nie ma wielkiego znaczenia, niemniej przydaje się w walkach, więc jej wartość nie powinna spaść poniżej 10, jeżeli nie chcesz mieć kłopotów.

Piety – to pobożność. Współczynnik ma znaczenie tylko w jednym jedynym momencie w całej grze – jeżeli chcesz nawiązać stosunki z lady Vallettą, jego wartość musi być spora (powyżej 15). Jeżeli będziesz chciał skończyć grę zabijając smoka, przeciągnięcie Valletty na swoją stronę będzie konieczne (o czym później). Z drugiej strony, już w trakcie gry współczynnik „piety" można szybko podnieść oferując datki na kościół, więc nie powinieneś zbytnio się nim przejmować.

Stamina – jest bardzo ważną cechą. Określa stan Twojego zdrowia. Jeżeli ten współczynnik będzie mały, nie masz szans w walce wręcz. Zadbaj więc, by jego wartość nie była mniejsza niż 16.

Honor – to rzecz zupełnie zbędna [Frogger jak zwykle jest szczery aż do bólu – Alx]. Od niego zależy stosunek Twoich poddanych do Ciebie. Ponieważ jednak w Conquerorze nie ma żadnych buntów, możesz sobie gwizdać na to, co o Tobie myślą chłopi.

Starting wealth – to majątek, z którym zaczynasz grę. Nie zwracaj uwagi na ten współczynnik, bo nawet w najlepszym wypadku są to sumy tak nikłe, że nie wpłyną na Twoje poczynania w początkowych fazach gry.

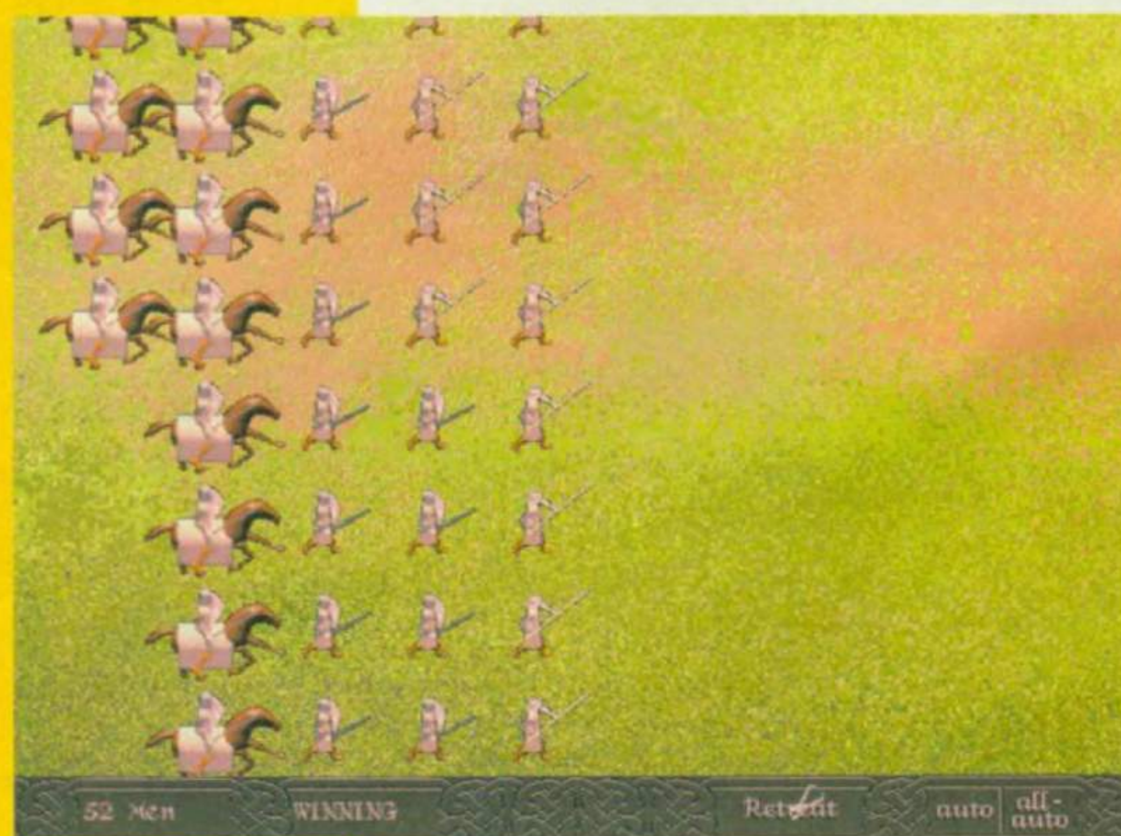
Tyle, jeśli chodzi o współczynniki. Mam nadzieję, że korzystając z powyższych wytycznych i przycisku „reroll" uda Ci się stworzyć silną postać. Gdy już będziesz zadowolony z charakterystyk, czeka Cię dalsza część tworzenia postaci. Będziesz musiał odpowiedzieć na 6 pytań (za każdym razem masz do wyboru 3 odpowiedzi). W zależności od tego, którą kwestię wybierzesz, Twoja postać zostanie zmodyfikowana. Możesz w ten sposób zdobyć jakiś przedmiot lub powiększyć/pomniejszyć którąś ze swych charakterystyk. Gdy odpowiesz na wszystkie 6 pytań, dostajesz podstawowe uzbrojenie i ruszasz w

świat.

Zaczynasz grę w którymś z licznych zamków Anglii. Przeważnie w północnej części wyspy. No, zamek to za dużo powiedziane, gdyż w rzeczywistości jest to tylko drewniany gród. Pierwszą rzeczą, którą będziesz musiał zrobić, jest pozbycie się grasującej w pobliżu bandy rzezimieszków. O strategii walki będę pisał później, więc na razie w dużym skrócie powiem, co zrobić. Wciśnij H, najmij 3 oddziały (jeden konnicy, jeden pikinierów i jeden uzbrojony w miecze). Zaatakuj bandytów i włącz opcję „All auto". Przeważnie bandyci mają 1–2 oddziały, więc powinieneś wygrać bez problemów.

Po wykonaniu tego pierwszego królewskiego rozkazu jesteś wolny jak ptak i możesz robić, co Ci się podoba. Jak już jesteśmy przy rozkazach, to jeszcze kilka uwag. Co jakiś czas (średnio raz w roku) król każe Ci coś zrobić. Jest to albo rozbicie grupy bandytów (jak na początku), albo zaatakowanie zamku któregoś z innych lordów. Jak się szybko zorientujesz, wszystkie główniejsze zamki są świetnie bronione, więc na początku nie masz szans na ich zdobycie. Jak więc wykonać rozkazy króla? To proste. Wystarczy pamiętać o jednej sprawie: masz zaatakować zamek, a nie wygrać. Po prostu puszczasz na wskazany zamek dwa oddziały (tylko pamiętaj, żeby nimi osobiście nie dowodzić), które zostają zmasakrowane i spokojnie wracasz do domu – zadanie wykonane.

Po takim wypadzie możesz oczywiście spodziewać się odwiedzin zaatakowanego lorda w asyście jego armii. Nie przejmuj się, a przede wszystkim nie zatrudniaj żadnych oddziałów do ochrony swojego zamku – to największy błąd, jaki możesz zrobić. Jeżeli bowiem masz jakieś wojsko w zamku, jest bardzo prawdopodobne, że będziesz





musiał spotkać się z najeźdźcą w polu, co niemal z pewnością zakończy się klęską. Jeżeli natomiast żadnej osłony nie masz, zamku będziesz bronił w walce wręcz, czyli włączy się część zręcznościowa w stylu Hexena.

Jeżeli dobrze opanujesz walkę wręcz, możesz bez żadnej pomocy odeprzeć choćby sto razy większą armię przeciwnika. Oto kilka rad jak

walczyć wręcz.

Gdy wróg najeżdża Twój zamek, wchodzi do niego od kilku do kilkunastu wrogich rycerzy, w zależności od tego, jak liczna jest przeciwna armia. Żeby wygrać, musisz ich wszystkich zabić. Do pomocy masz przeważnie kilku swoich żołnierzy. Niestety, nie są zbyt wiele warci, więc raczej licz tylko na siebie. Przede wszystkim, nie daj się zapędzić do jakiegoś zaułka. Jeżeli wrogowie zaatakują Cię z kilku stron, to koniec. Musisz być cały czas w ruchu, atakować pojedynczych przeciwników. Dowódcę (faceta z pióropuszem na hełmie) zostaw na koniec. Jest najtwardszy i najlepiej walczy. Jeżeli jest taka możliwość, niech inny z Twoich rycerzy spróbuje zaatakować go równocześnie. Gdy będziecie uderzać we dwóch, zginie szybko. Najczęściej jednak, gdy przystąpisz do walki z przywódcą agresorów, Twoi ludzie będą już martwi. Najlepiej jest wtedy stosować taktykę doskoków, czyli podbiegać, zadawać cios i uciekać. Jeżeli oberwiesz, idź poszukać jedzenia i dopiero później wróć, aby walczyć dalej. Nie ma limitu czasu, w którym musisz pokonać wroga, więc skup się na tym, żeby przeżyć – a nie na tym, by wygrać jak najszybciej. W późniejszych etapach gry, gdy będziesz miał już porządne uzbrojenie, walki tego typu przestaną być problemem.

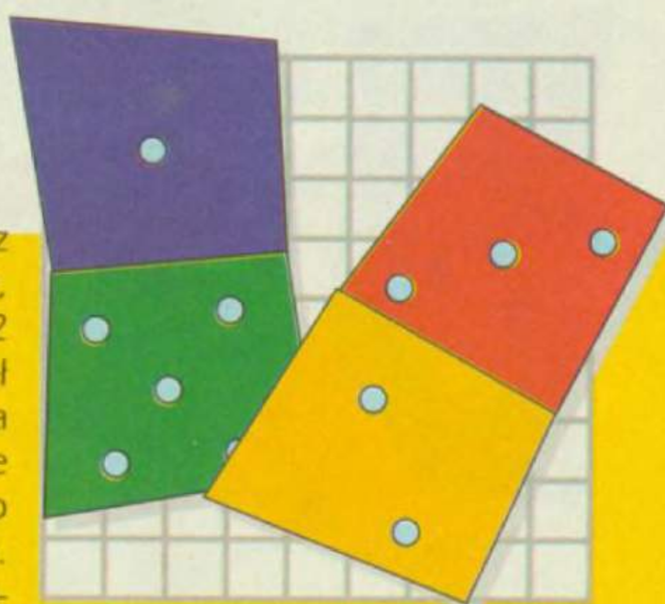
Atakować zamki

możesz tylko wtedy, gdy jedziesz z armią. Nie jest jednak ważne, czy masz ze sobą 2 czy 1222 ludzi. Gdy będziesz podjeżdżał do wrogiego zamku prawie na pewno jego garnizon wyjedzie Ci na spotkanie. Postaraj się go wyminąć i wjechać do wioski. Naciśnij klawisz A – w ten sposób zaatakujesz wręcz i włączy się część zręcznościowa. Zasadniczo nie różni się ona zbytnio od obrony własnego zamku. No, może dwoma szczegółami.

Po pierwsze, chodząc po komnatach możesz natknąć się na przydatne przedmioty, jak broń lub złoto. Po drugie, jeżeli uda Ci się zabić wrogiego przywódcę, wygrywasz niezależnie od tego, ilu jeszcze obrońców zostało. Ponieważ liczba różnych planów zamków jest ograniczona, po pewnym czasie zorientujesz się, że wchodząc do nowej fortecy już znasz układ jej poko-



jów. I co najważniejsze, znasz położenie komnaty, w której siedzi dowódca. Kierujesz więc swe kroki bezpośrednio tam, „chlast" i po bitwie. Pamiętaj, że po pokonaniu wroga możesz jeszcze



pochodzić po zamku i poszukać przedmiotów – jeżeli czegoś nie znajdziesz teraz, nigdy już tego nie dostaniesz.

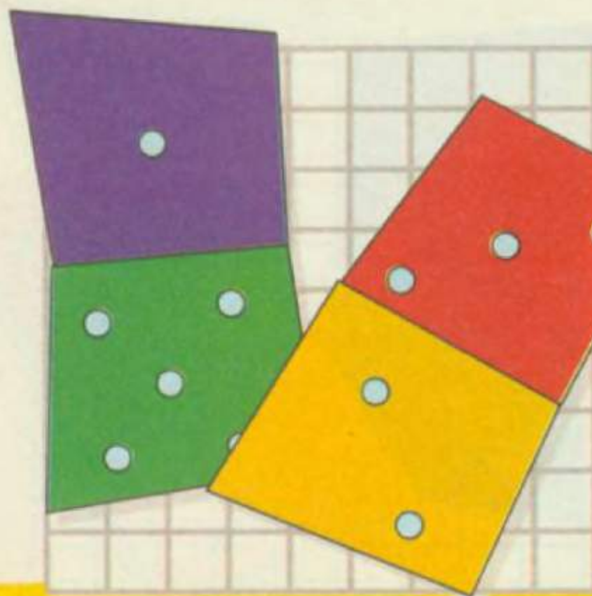
Turnieje rycerskie

będą Twoim głównym zajęciem w początkowych fazach gry. Ponieważ będziesz zbyt słaby, by walczyć z innymi lordami i zbyt biedny, by inwestować w rozwój gospodarki, pozostanie Ci jedynie jeżdżenie od turnieju do turnieju. Opłaca się to z trzech powodów. Po pierwsze, jeżeli się wprawisz – możesz zdobyć trochę pieniędzy, po drugie – zyskujesz sławę i wreszcie po trzecie – masz możliwość podyskutować z obecnymi na turnieju damami.

Na początku każdego miesiąca otrzymujesz informację, gdzie turniej będzie się odbywał. Masz miesiąc, by tam dotrzeć. Teraz trochę o czekających Cię atrakcjach.

Panienki

Wizytę na każdym turnieju zacznij od rozmowy z damami



obserwującymi potyczki. Mogą udzielić Ci ciekawych informacji, czasami coś podarują. Pamiętaj, że możesz walczyć w kolorach którejś z nich, zdobywając w ten sposób jej uznanie. Jeżeli będziesz się zalecał do którejś z pań



odpowiednio długo, być może zgodzi się wyjść za Ciebie. Żeby ułatwić Ci zadanie, przedstawię ich charakterystyki.

Adela – najbardziej zarozumiała i wredna ze wszystkich dziewczyn. W dodatku nie po-



siada żadnych cennych informacji, ani też nic, co mogłaby Ci dać (może poza cnotą). Nie zawracaj sobie nią głowy.

Jane – zdecydowanie najsympatyczniejsza z konkurentek. Cicha i spokojna, najbardziej zasługuje na zainteresowanie. Niestety, żeby zdobyć Smoczą Lancę będziesz musiał obejść się z nią nieładnie i zerwać zaręczyny (a może jest jakiś bardziej honorowy sposób? Ja go w każdym razie nie odkryłem).

Anna Lisa – miła, gadatliwa i stosunkowo bogata. Jej ojciec wie, gdzie znajduje się legowisko smoka, więc jeżeli chcesz zapolować na gada, musisz wkraść się w jej łaski. Z drugiej strony – legowisko można znaleźć i bez jej pomocy (znajduje się na pustkowiu, w zachodniej części Anglii, w ognistej górze).



Victoria – to typowa panienka z dobrej rodziny. Nie przepada za biedakami, ale gdy masz trochę grosza przy duszy, a na dodatek jesteś w miarę sławny, możesz liczyć na jej względy. Niewiele jednak może Ci zaofiarować oprócz ładnej buzi.



Wendessa – to matka Victorii. Typowa latawica, bezustannie kłócąca się z córką. Jeżeli będziesz odpowiednio długo zabiegał o jej względy, ofiaruje Ci Smoczą Tarczę. Wtedy możesz o niej zapomnieć.

Valletta – to (tfu, tfu) święta kobieta. Niestety, jeżeli chcesz dopaść smoka, musisz utrzymywać z nią dobre stosunki, bowiem jest posiadaczką Smoczej Zbroi.

Walka na kopie

Zarobić możesz średnio od 20 do 50 sztuk złota. Cała filozofia polega na tym, że zanim ruszysz



– musisz trafić w punkt, w który wycelowana jest kopia. Postaw więc sobie kropkę flamastrem na ekranie, a od tej pory nie przegrasz żadnego starcia. Gwarantuję.

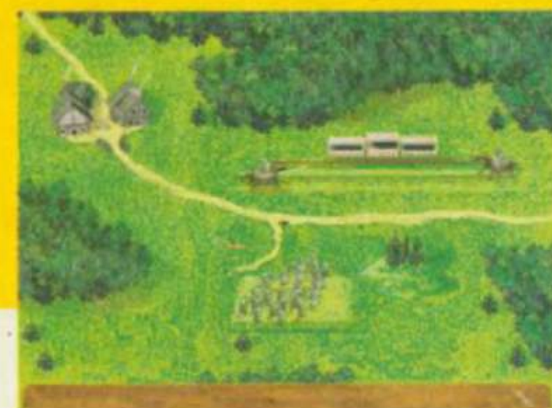
Walka wręcz

Można wygrać w porywach do 100 sztuk złota. Odbywa się na tych samych zasadach, co każda walka wręcz, więc nie będę się rozpisywał.



Reszta wskazówek

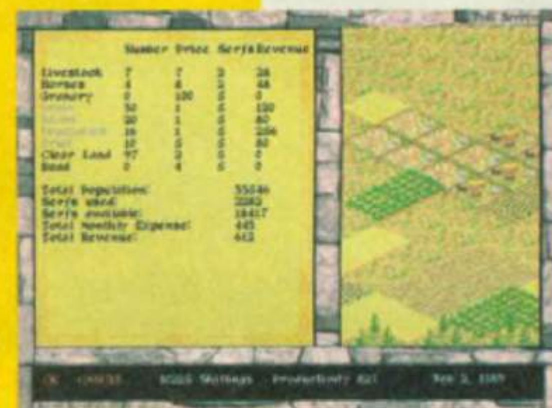
w telegraficznym skrócie. Poruszając się po Anglii, wstępuj do napotykanych wiosek – może uda Ci się kupić u kowala jakieś niezłe uzbrojenie. Cel, do którego powinieneś dążyć to: Kingslayer Sword, Heraldic Shield,



Full–Plate Armor i Great War Helm. Jeżeli zdobędziesz taki rynsztunek, nikt Cię nie pokona.

Podczas starć w polu obowiązuje tylko jedna zasada – jeżeli będziesz miał więcej wojska niż przeciwnik, wygrałeś. Nie sil się na sprytne sztuczki taktyczne, po prostu postępuj jak ruski generał.

Teraz dwa słowa o zarządzaniu dzielnicą. Po pierwsze, nie buduj żadnego zamku – to strata pieniędzy. Po drugie, od razu wykarczuj cały las i na wszystkich górkach postaw kopalnie (po kilka każdego rodzaju) [Gierek się znalazł! – Alx]. Po trzecie, sadź co się da i ile się da – forsa zwróci Ci się z nawiązką. Po czwarte, w miasteczku buduj wszystko oprócz kościołów i ulic. Ulice są bezużyteczne, bo trzeba za nie płacić. Stawiaj dom koło domu – wprawdzie ludzie będą musieli łazić po dachach, ale przynajmniej zarobisz.



Wspomnę jeszcze o dwóch zakończeniach gry. Jeżeli chcesz zostać władcą Anglii, musisz podbić po kolei wszystkie zamki, na końcu zdobyć Londyn i zabić króla. Jeżeli chcesz zostać królewskim faworytem, musisz zdobyć Smoczą Lancę, Tarczę i Zbroję, pojechać na pustkowia i zabić smoka (celuj w oko).

Już kończę...

Niestety, nie wystarczyło miejsca na tyle rzeczy... Więc teraz w jednym zdaniu: grafika jest ładna, muzyka w porządku, gra nie jest może wybitna, ale bardzo sympatyczna. Amen.

Frogger

Dystrybucja: IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



CONQUEROR A.D. 1086
Sierra 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	68%
Ogółem	69%

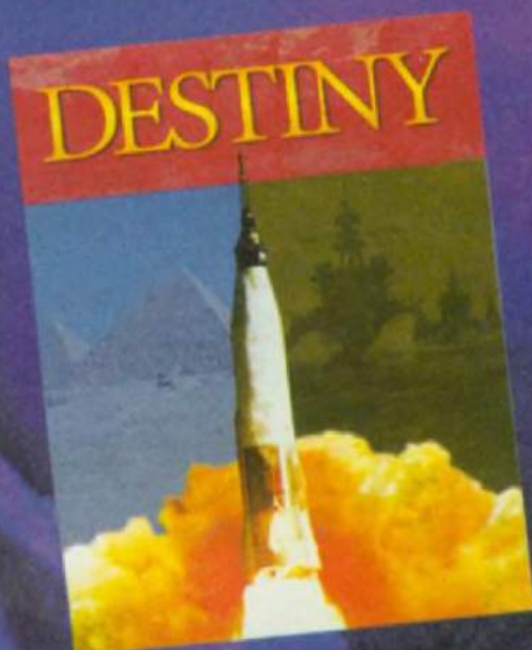
MARKSOFT

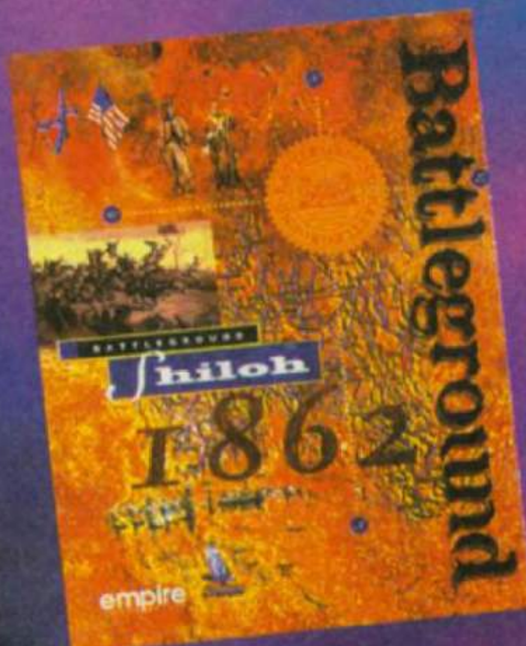
Sklep firmowy Warszawa ul. Perzyńskiego 2 zaprasza w godz. 9^{00}-17^{00} sob w godz. 9^{00}-13^{00}

MARKSOFT

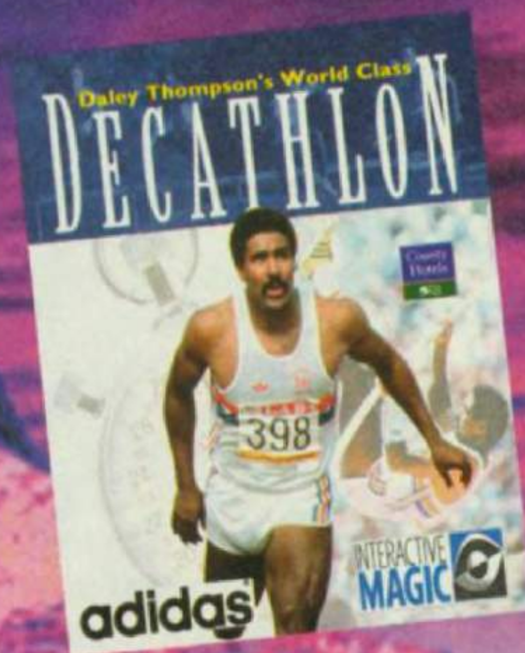
NOWOŚCI

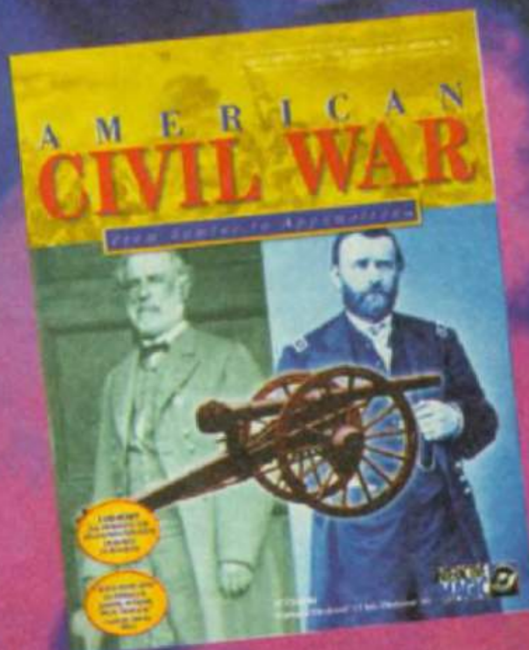
prezentuje 6 nowych odlotowych gier!













Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

projekt graficzny sławomir stachnik

Destiny

Rywal Cywilizacji, najnowsza gra strategiczna firmy Interactive Magic. Jesteś Demiurgiem, który kontroluje rozwój ludzkości począwszy od epoki kamiennej aż do ery statków kosmicznych. Bogata fabuła, wiele scenariuszy, realizm, przestrzeń, dźwięk o jakości CD. Możliwość gry z wykorzystaniem modemu. **PC CD-ROM** Windows 95

Shiloh

Czwarta z serii historycznych gier strategicznych firmy Empire Interactive. Dwa dni, które zaważyły na losach Armi Konfederatów w czasie Amerykańskiej Wojny Domowej. Renderowana grafika, ręcznie malowane krajobrazy, drobiazgowo odtworzone umundurowanie. **PC CD-ROM**

Super Game Pack

Interesujący pakiet składający się z 14 gier. Bogata kolekcja tytułów, które były szlagierami wydawniczymi. W zestawie: Pipe Mania, Volfiev, MegaTraveller 1 i 2, Campaign II, Pacific Islands, The Cool Croc Twins, Magic Boy, Campaign, Shadow President, Empire Soccer, Elite Plus, Twilight 2000, Space 1889. 10 płyt CD-ROM. **PC CD-ROM**

Decathlon

Doskonała symulacja Mistrzostw Świata w Dziesięcioboju powstała dzięki współpracy z dwukrotnym złotym medalistą Daley Thompsonem. Wiele różnorodnych opcji, bogata grafika oraz efekty dźwiękowe. Do czterech graczy jednocześnie. Gorąca atmosfera stadionu lekkoatletycznego. **PC CD-ROM**

American Civil War

Konfederaci czy Unioniści, historia Wojny Secesyjnej czy gra militarna? Wybór należy do Ciebie. Dwa CD-ROMy, prezentacja multimedialna i gra strategiczna. 175000 słów, kolorowe zdjęcia, mapy, biografie sławnych ludzi epoki, filmy obrazujące epizody bitew. Wiele opcji, interesująca grafika i dźwięk. **PC CD-ROM**

Syracuse Language System Plus!

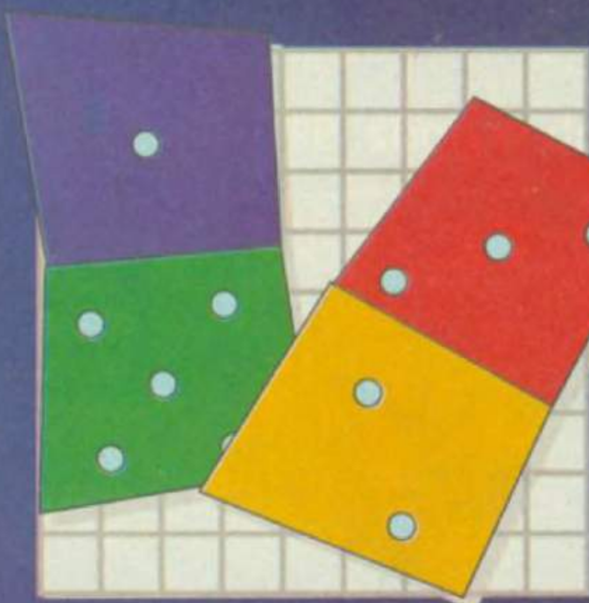
Idealny pakiet (program i mikrofon) do nauki języków, przeznaczony zarówno dla osób początkujących jak i średnio zaawansowanych, dzieci oraz dorosłych. Program wykorzystując najnowszą technologię w dziedzinie rozpoznawania głosu, umożliwia interaktywną naukę i korygowanie wymowy. Cztery wersje językowe: angielska, francuska, niemiecka i hiszpańska. **PC CD-ROM**



Zapraszamy do współpracy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową.

tel. 663-93-90

Marksoft ul. Perzyńskiego 2
01-872 Warszawa skr. poczt.114
tel.(0-22)663-93-90 fax (0-22) 663-92-98
e-mail: marksoft@polbox.com.pl



LEGION

KOLEJNA PRODUKCJA. KOLEJNA POLSKA PRODUKCJA. KOLEJNA DOBRA POLSKA PRODUKCJA.

Made in Poland. Od pewnego czasu taka metka, umieszczona na pudełku z grą komputerową, już nie straszy. Nie jest jeszcze zapewne wyznacznikiem jakości, nie jest też sama w sobie reklamą, daje jednak nadzieję na porządny i niedrogi produkt. Polscy programiści, graficy, muzycy, nadrabiając wieloletnie „badanie rynku" (czyt. gapiostwo), wręcz seryjnie tworzą gry o stałej już, dobrej jakości. Opisywana tym razem gra Legion to przykład zrozumienia potrzeb graczy amigowych, którzy potrzebują czegoś więcej niż tylko prymitywnych strzelaninek. Zważywszy, że jest to jeden z pierwszych programów firmy Gobi, wypada pogratulować pomysłu i z niecierpliwością oczekiwać kolejnych dzieł.

Niełatwo określić przynależność gatunkową Legionu, jest to bowiem popularna ostatnio

mieszanka

kilku gatunków. Przeważa strategia, ale znajdzie się również wiele elementów z gier RPG oraz handlówek. Od strony graficznej Legion jest jedną z lepszych polskich produkcji. Ponieważ rozgrywka toczy się na dwóch mapach, można korzystać z dwóch sposobów oglądania akcji – obraz przybliżony, ze zmniejszonymi, symbolicznymi elementami (mapa obejmująca obszar całej krainy; używając jej przemieszczamy siły zbrojne) oraz „full size", czyli zbliżenie podczas akcji w terenie. Widać wtedy poszczególnych członków teamu, którym można wydawać osobne rozkazy. Zarówno mapy, jak i figury postaci są dobrze narysowane, ze wszystkimi potrzebnymi detalami. Teren, na którym toczy się akcja, w zbliżeniu jest zróżnicowany i dobrze przedstawiony – wszystko ma swoją klasę.

Opracowanie dźwiękowe nie zachwyciło mnie, jest to jednak problem dotykający wszystkich ostatnich produkcji na Amigę. Od pewnego czasu poziom wykonania dźwięku spada, w przeciwieństwie do gier na inne platformy. Szkoda, tym bardziej że nie dotyczy to jednak wyłącznie polskich gier – ot, taka przykra tendencja. Podsumowując moje wrażenia dotyczące estetyki wykonania – jest to twór zdecydowanie profesjonalny i to nie tylko „w kategoriach polskich".

Legion jest grą bardzo rozbudowaną i łączy w sobie wiele wątków – można podbijać miasta, walczyć z wojskami przeciwnika lub z potworami, polować na zwierzątka, kupczyć znaleziskami i wykonywać wiele innych, zajmujących czynności.

Startujemy

jako dumni przywódcy legionu (hmm...) liczącego całe pięć osób. Przeciwko nam występuje trójka komputerowych przeciwników, ze znacznie lepszym stanem osobowym, oczywiście. Każda drużyna może się składać z przedstawicieli różnych ras (spotykamy ich wiele – od mikrych elfów przez paskudne kobolty, aż po piersiaste amazonki). W zależności od składu osobowego, jaki nam się trafi, różnie rozłożą się nasze szanse na szybki podbój krainy. Generalnie można powiedzieć, że zróżnicowanie zespołu pod względem ras jest dobrą cechą, gdyż podczas podróży przydatne są zarówno potężne ogry, jak i magowie.

„...miasto moje, a w nim..."

Poza bagnami, łąkami i lasami na mapie znajduje się sporo osad. Żadna z nich nie należy (na razie) do gracza, można je jednak swobodnie odwiedzać. W każdym mieście znajduje się kilka sklepów. Podstawowym zadaniem będzie zdobycie pokarmu dla żołdaków (jedzenie ekologiczne oczywiście, nie jakieś tam „last food" czy mięsna karma Podrygi Pał). Jego cena jest różna w każdym mieście (podobnie każdego innego towaru), warto więc wstrzymać się chwilowo z kupnem dodatkowej porcji jedzenia do chwili znalezienia sklepu z przyzwoitymi cenami.

Niezbędne w grze jest oczywiście uzbrojenie. Ponieważ na wstępie nasza dzielna „kamanda" ma jedynie wyposażenie firmy „Pięść & Kop s.c.", a coś w mieszku brzęczy, pora wydać oszczędności w jednym z miejskich sklepów z bro-





nią. Wybór broni i odzienia jest duży, więc może się okazać trudny. Warto kierować się zasadą „im droższy, tym lepszy" – w tej grze się sprawdza. Jeżeli cena jakiegoś elementu wyposażenia jest wysoka, to wiadomo, że płacimy za pewny sprzęt.

Podstawowym elementem stroju jest zbroja, do niej można dokupić hełm (znacznie zwiększa odporność postaci na ciosy) oraz buty (oczywiście poprawiają prędkość poruszania się). Jeżeli osobnik, dla którego wybieramy strój, specjalizuje się w walce wręcz, przyda mu się również tarcza (byle nie ta najgorsza, drewniana). I na tym właściwie kończą się możliwości „odzieżowe" zwiedzanej krainy.

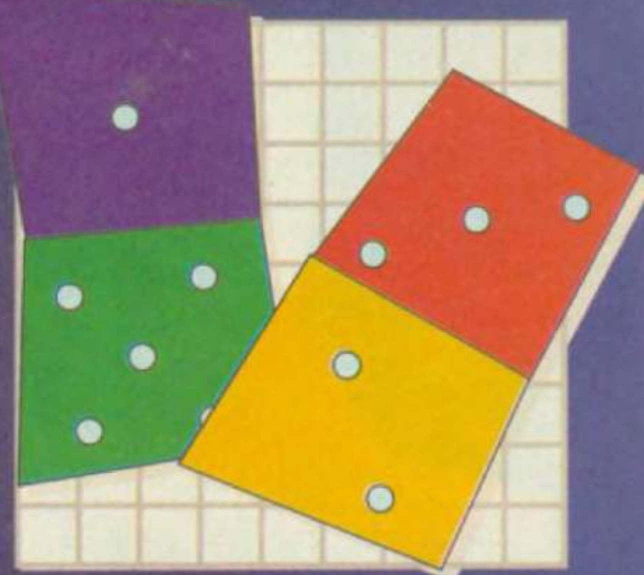
O wiele większy jest wybór przyrządów bojowych. Pierwszy z ważniejszych typów broni to łuki – używane z odpowiednio skutecznymi strzałami, najlepiej zatrutymi, pozwalają na niezłe przetrzepanie skóry przeciwnikowi, zanim będzie miał szansę zbliżyć się do nas. Ze środków rażenia bliskiego zasięgu można wybierać między młotami, toporami i mieczami – wedle uznania. Nawet jeżeli cierpisz na nadmiar gotówki i możesz sobie pozwolić na dowolną ilość broni, pamiętaj, że każda z postaci ma ograniczony udźwig, więc obładowuj je z umiarem. Chyba że chcesz, by „szweje" poruszali się jak serialowa Roseanne.

Zupełnie oddzielnie trzeba wyposażyć magika. Do wyboru masz wiele czarów, zachowaj jednak ostrożność – niektóre z nich mogą zaszkodzić nawet członkom własnej drużyny! Trzeba też uważać na potencjał magiczny czarodzieja, który kurczy się (potencjał, nie czarodziej) z każdym użytym czarem. Na początek proponuję zakupić czary uzdrawiające, które przydadzą się podczas walki, gdy zespół nie będzie jeszcze najlepiej wyposażony. Warto zapoznać się z innymi czarami, najlepiej używając techniki „zapisanie stanu gry, zakup czaru, użycie czaru, odczytanie stanu gry". Tak to w miarę bezboleśnie wybierzemy swoje ulubione zaklęcia.

Pieniądz najlepszym przyjacielem człowieka

Ta maksyma sprawdza się nie tylko w życiu. W Legionie nie ma niczego za darmo, trzeba ciągle starać się o nowe „dotacje". Można je zdobywać dwiema metodami: handel lub walka. W zasadzie oba sposoby sprowadzają się do użycia broni. Zacznijmy od metody drugiej.

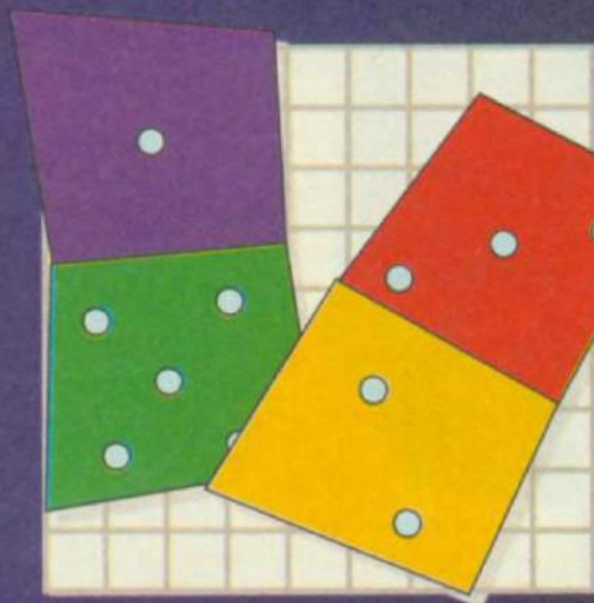
Po miastach porusza się sporo nie uzbrojonych chłopków–roztropków, którzy na początku rozgrywki służą głównie jako źródło szybkich zarobków. Ryzykujemy wtedy jednak zemstę współziomków. Przedstawicieli prostego ludu można też dokooptować do drużyny, ale nie warto mieć w swej załodze takich obdartusów o prawie zerowej zdolności do walki. Zamiast tego można z nimi porozmawiać, np. o porwanych dziewicach (co za czasy...), o rodzajach broni skutecznych na przeciwników należących do poszczególnych ras czy też o miejscach kryjących ogromny skarb.



Poza pospólstwem mieszkają w miastach również inni osobnicy. Tych już warto zaciągać do drużyny, chociaż trzeba za to płacić i to niemało. Są oni jednak nieporównywalnie lepiej wyszkoleni od wieśniaków, a niektórzy dysponują nawet własną bronią lub zbroją.

W dalszej części rozgrywki, gdy ekipa jest już solidnie wyposażona, warto wybrać się do lasu. Nie na grzyby, lecz na dzikie zwierzaczki, którym warto odebrać futerko i sprzedać w mieście. Nikt z tego nie będzie robił problemu, w owych czasach nie było jeszcze Zielonych.

Wracajmy jednak do sytuacji, gdy nasza drużyna po raz pierwszy wyrusza na wyprawę. Po opuszczeniu pierwszego miasta i założeniu wszelkich akcesoriów niezbędnych współczesnemu wojakowi (hełmy, topory, pejcze, skórzana bielizna...), udajmy się na po-



szukiwanie przygody. Jest kilka czynności bojowych, jakie nasze wojska mogą wykonać: zwiedzanie najbliższego terenu, najlepiej lasów, i tępienie okolicznej zwierzyny (o tym już było przed chwilą), podbicie jakiegoś niedalekiego miasta lub zaatakowanie legionu przeciwnika. Przemierzanie dalszych obszarów radzę zostawić na później – na to zawsze będzie czas. Na dobry początek dobrze jest spróbować minioblężenia któregoś z pobliskich miast. Jako cel ataku najlepiej wybrać osadę, w której nie ma zbyt wielu mieszkańców, a morale obrońców jest niskie (słabiej wtedy bronią „niepodległości").

„Nie kop pana, bo się spocisz",

czyli słów kilka o walce. Do starć zbrojnych może dojść w kilku różnych sytuacjach: podczas podbijania miast, polowania na zwierzynę oraz atakowania innego oddziału. Można też zostać napadniętym przez grupę zbójców. Niezależnie od tego, z kim (lub o kogo) się potykamy, akcja wygląda podobnie jak zwykła wędrówka po mieście – ten sam widok na sytuację. Zacznijmy od ustawienia szyku swej drużyny. Trzeba skorzystać ze starych, dobrze znanych wzorców. Wszyscy atakujący z oddali – magowie i łucznicy – powinni stać odsunięci od frontu, najsilniejsi użytkownicy broni siecznej i młotów powinni być przeznaczeni do pierwszej linii, zaś żołnierze słabsi mają atakować w drugiej linii jako rezerwa. Nie opłaca się rzucać tych ostatnich w formie mięsa armatniego, doprowadza to bowiem do wyniszczenia drużyny. Ponieważ walka toczy się w różnych dziwnych miejscach, więc należy korzystać z dobrodziejstw matki Natury(stki).

Dla przykładu, jeżeli w ziemi są jakieś dziury, można tam ściągnąć przeciwnika. W ten sposób zwycięża się z minimalnymi stratami własnymi, trzeba jednak uważać, by nie wpadł ktoś z naszych. Po zakończeniu masakry wskazane jest odbycie „rundy honorowej" po placu walki i pozbieranie elementów ekwipunku zostawionych przez walczące postacie.

Trochę inaczej wygląda sprawa oblężenia. Pojawia się wtedy zwykle palisada (chociaż nie występuje w każdym mieście), a na niej kilku przeciwników. To właśnie oni są jedyną przeszkodą na drodze do szczęścia (tj. posiadania własnego miasta). W tym wypadku szyk bojowy musi wyglądać zupełnie inaczej – w pierwszej linii stają członkowie zespołu używający broni o dalekim zasięgu. Walcząc z obrońcami osady chronią oni naszych bezbronnych wówczas żołnierzy, posiadających wyłącznie broń ręczną. Przydatni są więc łucznicy i magicy, chociaż leżący gdzieś pod ręką głaz też może służyć jako „organ ostatniej instancji". Wszystko zależy od taktyki, pomysłowości i zaradności gracza. Oblężenie trwa zwykle dość długo, lecz jeżeli miasta nie broni dobrze wyszkolona armia fanatyków (wysokie morale) lub czeczeńskich partyzantów, to wszystko powinno pójść po myśli gracza.

Osada jest już nasza, musimy więc o nią zadbać. Podatki na wstępie należy ustawić na niskim poziomie – zyskamy wielu zwolenników, co objawi się w postaci wysokiego współczynnika morale.



Sorry, no computer detected,

czyli błędy. Na szczęście nie ma ich zbyt wiele (a przynajmniej ja się ich nie dopatrzyłem). Główną niedogodnością była dla mnie słaba inteligencja komputerowego gracza zarówno w warstwie strategicznej, jak i podczas samej walki. Nie wykorzystuje on swego potencjału, jakim jest spora liczba posiadanych miast, tworzy zaskakująco mało nowych legionów. Jest też zdecydowanie za mało ruchliwy i nieczęsto opuszcza miasta w poszukiwaniu przygód. Z kolei podczas walki dąży do zwycięstwa nad siłami przeciwnika według jednej, najgłupszej metody – po linii prostej. W ten sposób łatwo przewidzieć kolejne jego ruchy, nie mówiąc już o szykowaniu pułapek (np. kierowanie wrogów do dziur w ziemi). Znalazłoby się jeszcze kilka mniejszych błędów, lecz nie są na tyle znaczące, by o nich mówić.

Łen drims kam tru

Legion starcza na długo – to mogę stwierdzić na pewno. Wykonanie zaliczam do klas „trochęponadprzeciętnych", grywalność jest wysoka. Widać więc, że dobry polski software zaczyna powoli wypełzać na światło dzienne. Może jeszcze nie stanowi światowej czołówki, jednak do przeciętniaków też nie należy. O Legionie mam swoje zdanie: dobra robota.

Yuyo

Dystrybucja: Mirage Software
03-982 Warszawa
ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 1551,
671 1555, 671 7777



LEGION
Gobi 1996
Strategiczna
Amiga

Grafika	52%
Dźwięk	45%
Ogółem	69%

Odsłona druga

Witamy ponownie! Nadciąga druga edycja Gamblera CD, zrealizowana zgodnie z nieśmiertelną zasadą: „BIGGER, BETTER, FASTER & MORE". Bogatsi o doświadczenia z pierwszej edycji, wsparte Waszymi nieocenionymi uwagami, tym razem atakujemy z jeszcze większym impetem licząc, że spotka się to z Waszym uznaniem.

GAMBLER CD

MAGAZYN ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Niewiele jeszcze możemy napisać o zawartości krążka, bowiem do ostatniej chwili będziemy zbierać materiały, tak aby 650 MB, które trafi do Waszych rąk, było ekstraktem, wyborem najlepszych i najważniejszych dem, jakie pojawiły się w ostatnim, tradycyjnie najgorętszym kwartale tego roku. Póki co możemy zasygnalizować tylko kilka nieco starszych tytułów, takich jak Road Rash, Syndicate Wars, Screamer 2, Virtua Fighter PC, SWIV czy Bug. Znajdzie się tam też kolejne, poprawione i uaktualnione wydanie TeTepack oraz znacznie rozbudowana wersja DDTpack. To jednak tylko początek! Zawartość kompaktu będziecie mogli poznać już w kiosku, bowiem uwzględniając Wasze żądania umieścimy krążek w kopertce z przezroczystym foliowym okienkiem, tak abyście mogli przeczytać nadruk na płytce i zobaczyć jej zawartość.

Ponieważ miejsca mamy tradycyjnie mało, a spraw do przedstawienia dużo, postanawiam się streścić i umieścić poniżej

kilka prostych prawd o Gamblerze CD.

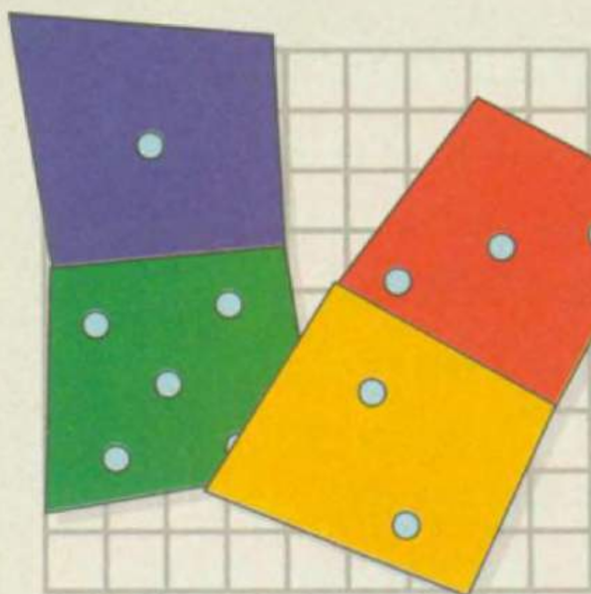
1. Gambler CD jest kwartalnikiem. Ukazuje się zawsze pod koniec kolejnego kwartału, tj. w przyszłym roku równolegle z numerami 3, 6, 9 i 12/97. Wszelkie zmiany cyklu będą odpowiednio wcześnie ogłoszone.
2. Przyznajemy z żalem, że pierwszy nakład krążka nie zaspokoił popytu. Tym razem nakład wersji CD będzie 2,5 raza wyższy i nie powinno być problemów z zakupieniem Gamblera CD w kiosku, bez żadnych cudów. Przypominamy jednocześnie, że gwarancją otrzymania Gamblera CD jest prenumerata, w której nasze pismo jest zresztą tańsze.
3. Gambler CD ukazuje się równolegle z wydaniem Gamblera bez dołączonej płytki. Oba pisma nie różnią się zawartością.
4. Bardzo niewielki odsetek krążków w trakcie transportu do kiosków ulega uszkodzeniom mechanicznym. Przesłane do redakcji wadliwe egzemplarze zostają wymienione na nowe.
5. Niektóre programy antywirusowe wykrywały w DDT-packu wirusa. Oczywiście, żadnego wirusa tam nie ma, po prostu niektóre trainery mają schemat działania podobny do wirusów i stąd omyłki.
6. Gambler CD testowany jest wielokrotnie na rozmaitych komputerach. Jeśli jakaś gra nie chce Wam działać, sprawdźcie jej wymagania sprzętowe. W zasadzie minimalna konfiguracja, na której wszystkie gry powinny działać to P75, 8 MB, Sound Blaster i Win 95 – choć oczywiście wiele tytułów ruszy na poczciwych 486.
7. Wszystkie tytuły na naszym CD są w wersjach playable. Jeśli widzicie na krążku tytuł jakiejś gry tzn., że na pewno będziecie mogli w nią zagrać.

Tyle kluczowych informacji. Następny Gambler CD już wktótce. Wytrzymajcie! To jeszcze tylko miesiąc.

Alex Uchański, CD-ROM Manager

LADIES AND GEN-TLE-MEN: THE KING

FIRMA OCEAN ZATRUDNIŁA ROSYJSKICH PROGRAMISTÓW DO STWORZENIA GRY, KTÓREJ AKCJA MA SIĘ TOCZYĆ NA MORZU KARAIBSKIM. POMYSŁ DOŚĆ KARKOŁOMNY, ALE EFEKTY OKAZAŁY SIĘ NIE NAJGORSZE.



Sea Legends należy do niedużej jeszcze rodziny tzw. gier morskich. Ich wspólną cechą jest usytuowanie akcji na morzach i oceanach niezależnie od tego, czy w grze większy akcent położono na elementy strategiczne, przygodowe, zręcznościowe czy nawet role–playing (tak było w Uncharted Waters). Niewątpliwie legendarnym już programem tego typu są Piraci (i ich udoskonalona wersja, czyli Pirates! Gold). Sea Legends bardzo wyraźnie nawiązuje do tej właśnie gry.

W SL gracz wciela się w postać młodego angielskiego kapitana, Richarda Graya, dowodzącego fregatą przemierzającą niebezpieczne wody Morza Karaibskiego. Jest wiek XVII i w Nowym Świecie trwa ciągła walka między Hiszpanami, Holendrami, Anglikami i Francuzami. Do tego galimatiasu dodają swe trzy grosze piraci, którzy służą najpotężniejszemu z królów, czyli mamonie.

Sea Legends to program dość typowy dla gier morskich. Znajdziemy tu elementy handlowe, strategiczne, zręcznościowe, przygodowe, a nawet leciutki powiew RPG. Niebezpieczeństwo tworzenia programów łączących różne gatunki tkwi w fakcie, iż program taki może nikogo nie usatysfakcjonować, jednak przy Sea Legends raczej nie powinno być takiego problemu.

Myślę, iż należy przedstawić, jakie są najważniejsze elementy tej gry.

Bitwa morska – na statku mamy szereg dział umieszczonych na burtach, rufie i dziobie. Oczywiście salwa burtowa jest dużo skuteczniejsza. Dysponujemy trzema rodzajami amunicji: bomby, szrapnele i kule, a każdy rodzaj jest przydatny w określonych momentach. Na przykład kiedy myślimy o abordażu, lepiej najpierw przetrzebić załogę wroga szrapnelami, a dopiero potem atakować.

Oprócz możliwości wyboru amunicji mamy też wybór między pojedynczym strzałem a salwą (w zasadzie przydatna jest tylko ta druga opcja, chyba że są kłopoty z zapasami pocisków), a także możemy celować w określony punkt na okręcie przeciwnika. Jeżeli chcemy utrudnić wrogowi manewrowanie i ewentualną ucieczkę, najlepiej popruć mu żagle. Warto też pamiętać, że zatopionego statku nie można obrabować.

Załoga – artylerzyści, żeglarze i żołnierze. Niestety, będziemy musieli płacić im pensje. Brak jakiegoś rodzaju załogi może spowodować poważne perturbacje. Działa nie obsadzone przez artylerzystów zdadzą się psu na budę, nieobecność czy za mała liczba



żeglarzy spowoduje kłopoty w sterowaniu statkiem, a jeżeli nie mamy wielu żołnierzy, to abordaż z obcego statku będzie ostatnią akcją, jaką przeprowadzimy na Morzu Karaibskim. Oczywiście, w czasie walk nasza załoga będzie się powoli wykruszać. Ale w portach czekają nowi chętni i wystarczy ich tylko zwerbować (rozmawiając z bosmanem). Najważniejszym członkiem załogi jest właśnie bosman, któremu wydajemy wszelkie polecenia. Ale spotkamy się też na pewno z postacią pierwszego oficera. Ten, lojalny poddany Brytyjskiej Korony, będzie nam przypominał o zobowiązaniach wobec zwierzchników, a w konieczności nawet wystąpi przeciw nam ze szpadą w dłoni.



Pojedynek – w Sea Legends, podobnie jak w Piratach, bardzo ważnym elementem gry jest pojedynek jeden na jednego, toczony przy użyciu broni białej. Naszym wrogiem może być osoba spotkana w karczmie, kapitan obcego okrętu lub nawet własny pierwszy oficer. Kapitan Gray jest z reguły słabszy od swych rywali, a na jego korzyść przemawia tylko fakt, że steruje nim gracz, a nie durny komputer. Dlatego też każdą walkę możemy wygrać, stosując taktykę uników i ciosów. Po paru minutach wprawek powinniśmy już nabrać odpowiedniego doświadczenia i umieć przewidzieć, jak zachowają się komputerowi przeciwnicy. Trzeba jednak dodać, iż w wypadku abordażu nie wystarczy mieć przewagę nad innym kapitanem. Jeżeli utracimy żołnierzy, to automatycznie przegrywamy.

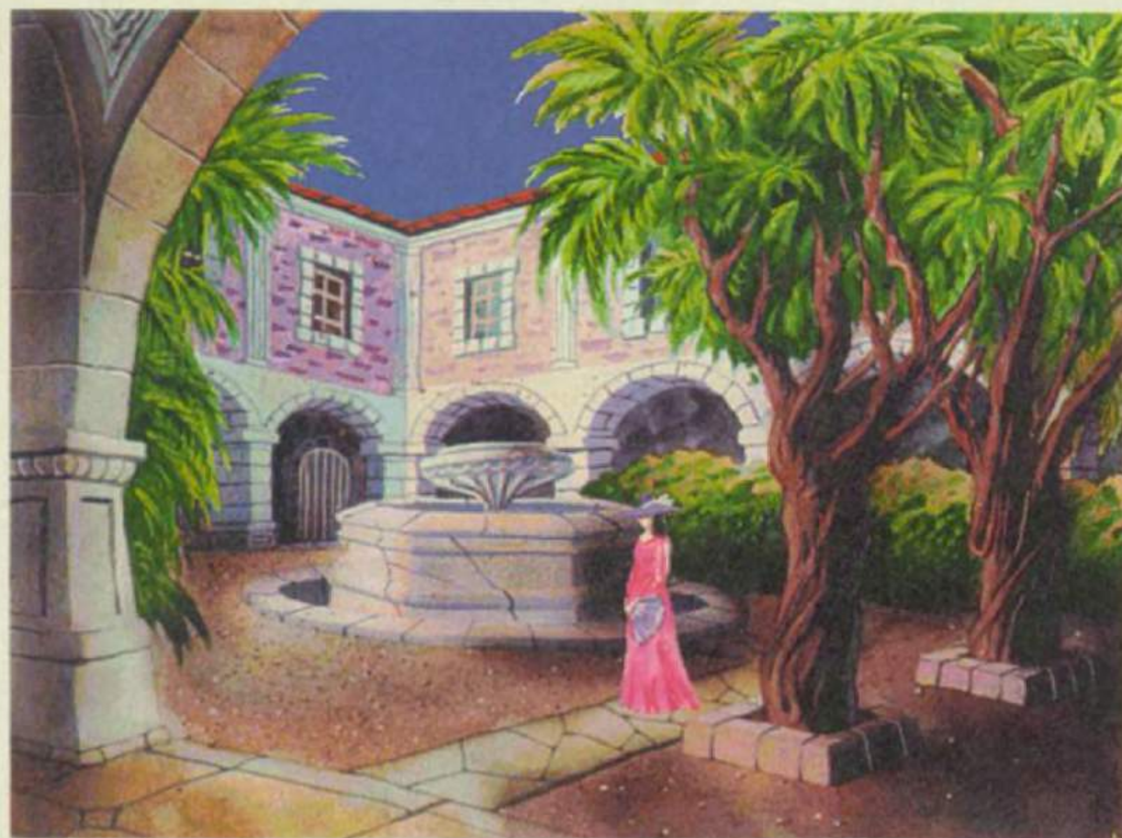
Forteca – od czasu do czasu będziemy musieli pokonać załogę nieprzyjacielskiego fortu. Jest to już nieco wyższa szkoła jazdy, gdyż najpierw musimy przetrzymać ostrzał artyleryjski, potem spuścić na wodę łodzie desantowe, przedrzeć się na brzeg i tam poradzić sobie w szeregu pojedynków.

Handel – kapitan Gray musi w jakiś sposób zarabiać na życie swoje i załogi, na kupno nowego ekwipunku itp. Skąpa Korona niestety nie raczy utrzymywać swego kapitana, więc trzeba radzić sobie samemu. W każdym



mieście znajdziemy kupców chcących kupić lub sprzedać towary. Możemy zarabiać, sprzedając łupy ze splądrowanych statków, a także korzystać z różnicy cen między miastami. Niestety, opcje handlowe rozwiązano fatalnie i w zasadzie bez prowadzenia notatek ciężko się zorientować, jaki towar i gdzie powinniśmy zawieźć. Porównanie z High Seas Trader wypada tu dla Sea Legends wręcz przytłaczająco. Do tego dochodzi





fakt, iż nie wszyscy kupcy chcą kupować te same towary (nawet w sklepach tego samego rodzaju). Tak więc „bitwa o handel" jest wyjątkowo uciążliwa.

Rozmowy – nasz bohater nie jest postacią anonimową. Ma swoją przeszłość i swoje zadania. O wielu sprawach będzie dowiadywał się rozmawiając z napotkanymi postaciami. Co ważne, część rozwiązań dialogowych prowadzi do nieoczekiwanego zakończenia gry (śmierć, więzienie). Tak więc trzeba uważać, z kim i o czym gadamy.

Sea Legends to program interesujący i widać, że autorzy potraktowali temat nad wyraz poważnie. Wiele opcji bitewnych, możliwość przyglądania się walce z różnych punktów widzenia i bardzo dokładnego sterowania poczynaniami załogi powoduje, że nawet jeżeli gra nie jest realistyczna (w końcu nigdy nie byłem kapitanem fregaty, więc nie wiem), to na pewno sprawia wrażenie realistycznej. Efekt został jednak mocno popsuty przez fatalnie wykonane opcje handlowe. Na szczęście handel nie odgrywa tak wielkiej roli jak we wspominanym już HST.

Grafika należy do zalet Sea Legends. Jest jasna, czytelna, nie utrudnia graczowi życia. Sceny pojedynków są całkiem sprawnie animowane. Na uwagę zasługuje też fakt, iż w czasie starcia wręcz kapitan Gray i jego przeciwnik mogą poruszać się np. wzdłuż ulicy i wtedy zmienia się sceneria. O dźwięku i muzyce nie mogę powiedzieć ani nic dobrego, ani złego. Ot, jest i tyle.

Sea Legends to gra, której nie ośmieliłbym się polecać, aby potem Szanowni Czytelnicy nie żądali ode mnie zwrotu poniesionych wydatków. Może się spodobać tym, co lubią morskie strategio–handlówko–przygodówko–zręcznościówki, ale w porównaniu z HST czy Uncharted Waters wywiera gorsze wrażenie. Wasza wola, Panie i Panowie.

Jacek Piekara

Dystrybucja:
Mirage Software
03-982 Warszawa
ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777



SEA LEGENDS
Ocean 1996
Zręcznościowo-handl.
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Ogółem	68%



URBAN RUNNER

Od momentu wykupienia firmy Cocktel Vision przez koncern Sierra mało się o niej słyszało. Tym, którzy nie mieli okazji poznać jej wcześniejszych produktów przypomnę takie gry, jak Lost in Time czy Ween. Jak na owe czasy produkcje Cocktel



Tak wygląda oryginalna grafika z gry. Co ładniejsze (i lepsze jakościowo) screeny zostały wybrane z materiałów prasowych Sierry...

Vision były zawsze powyżej przeciętnej, potrafiły zadziwić jakością grafiki czy oryginalnością scenariusza. Firma cieszyła się moim uznaniem i z niecierpliwością czekałem na kolejny produkt, czyli Urban Runnera. Gra była zapowiadana od dawna, początkowo pod tytułem Lost in Town. Mówiono, że będzie to pierwszy komputerowy thriller, że będzie mieć grafikę najlepszą z możliwych, wreszcie, że będzie 100% wideo (cokolwiek by to miało znaczyć). Gdy wreszcie Urban Runner ujrzał światło dzienne, natychmiast porwałem go z redakcji i... Muszę powiedzieć że się rozczarowałem. Może nie całkowicie, ale jednak.

Zacznijmy

od tego, że gra chodzi tylko pod Windows. Jest to dla mnie podwójnie niezrozumiałe. Po pierwsze dlatego, że Cocktel Vision zawsze była porządną firmą i unikała tego jedynie słusznego systemu. Po drugie dlatego, że Sierra ostatnio również starała się wydawać gry w dwóch wersjach (pod Windows oraz pod DOS) i każdy mógł sam zadecydować, która mu bardziej odpowiada. A tu nic. Takie czasy, pomyślałem i odpaliłem grę. I spotkało mnie kolejne rozczarowanie. I to znowu z najmniej oczekiwanej strony, bowiem tym razem zawiodła

grafika.

Sekwencje animowane są po prostu marne. Piksel na pikselu, wszystko rozmyte, jednym słowem – żałoba. Dziwne, bo chociażby w Lost in Time grafika w animacjach była o wiele „czystsza" (tzn. bez zakłóceń obrazu, rozmazania itp.). Że nie wspomnę już o tytułach innych firm, gdzie obraz był czysty, ostry i wyraźny.

Oprócz animacji występują również nieruchome plansze i tu sprawa ma się zdecydowanie lepiej. Wysoka rozdzielczość, dużo kolorów – da się przeżyć. Początkowe lokacje są może trochę zbyt puste, ale można to wybaczyć. Zanim przejdę do dalszych elementów, wrócę jeszcze na chwilkę do animacji. Można uruchomić grę w trybie Hi-Color lub True Color i wtedy wyglądają one nieco lepiej. Cóż jednak z tego, jeżeli komputer wyświetla średnio co 50 klatkę...



Oprawę Urban Runnera ratują głównie dwie rzeczy. Przede wszystkim śliczna buźka aktorki grającej Addę, poza tym zdecydowanie dobra gra aktorów – zarówno głównych, jak i mniej ważnych.





Dźwięk

Co tu można wymyślać. Chyba niedługo w ogóle przestanę pisać o dźwięku, bo za każdym razem muszę się powtarzać. Tym razem jeszcze to zrobię. A więc: wszystkie teksty są mówione. Ich jakość jest przyzwoita. Muzyka przeciętna, jak to zwykle bywa. Posiadacze Sound Blasterów mogą mieć nieco kłopotów z uruchomieniem gry pod Windows 95. Czasami zdarza się bowiem, że według setupu gra instaluje się bezbłędnie, a dźwięku z niewiadomych przyczyn nie ma. Oczywiście, w instrukcji nic nie znajdziemy na temat takich kłopotów (jakże by inaczej).

Trochę o scenariuszu

Kiedyś trzeba – tym razem trochę nietypowo, bo pod koniec. Głównym bohaterem UR (przynajmniej na początku) jest Max, amerykański dziennikarz mieszkający w Paryżu. Pewnego pięknego dnia umawia się w saunie z niejakim Marcosem, od którego ma dostać materiały obciążające pewne ważne osobistości. Niestety, gdy dociera do sauny dowiaduje się, że Marcosa ktoś zabił. Policja podejrzewa Maxa i usiłuje go złapać. Jednocześnie prawdziwy zabójca razem z całym gangiem próbuje zlikwidować dziennikarza, by ten nie mógł pokrzyżować jego planów. Max znajduje się więc między przysłowiowym młotem a kowadłem. Liczyć może tylko na siebie... i później na Addę. Adda jest tajemniczą przedstawicielką płci pięknej, którą Max spotyka podczas swojej szalonej ucieczki ulicami Paryża. Żeby wyjść cało z afery, Max musi znaleźć sprawcę zbrodni i doprowadzić go przed oblicze prawa. A Ty musisz mu w tym pomóc...

Sterowanie

jest bardzo proste. Grę w całości obsługuje się za pomocą myszy. Gdy najedziesz kursorem na punkt, w kierunku którego możesz się poruszyć (drzwi, schody, krawędź ekranu), kursor zmienia kształt z rączki na strzałkę. Gdy najedziesz na ja-













kiś przedmiot, z którym można coś zrobić, u dołu ekranu pojawia się jego nazwa. Podobnie jak we wszystkich innych grach Cocktel Vision, naciśnięcie prawego przycisku myszy powoduje wyświelenie zawartości plecaka (kieszeni płaszcza?) bohatera. Najechanie kursorem na górną krawędź ekranu powoduje wyświetlenie menu. Masz w nim cztery ikony do wyboru. Inventory, po lewej u góry, umożliwia Ci (podobnie jak PPM) obejrzenie posiadanych



przedmiotów. Management to opcje save, load i quit, których znaczenia nie muszę chyba nikomu objaśniać. Memory to zawartość pamięci bohatera. Znajdziesz tam mapę obszaru, po którym się poruszasz (dopiero po jej znalezieniu) oraz takie informacje, jak numery telefonów itp. Jokers to podpowiedzi. Korzystaj z nich ostrożnie, bo masz tylko trzy do dyspozycji i jeżeli



je bezmyślnie zużyjesz, to gdy się zatniesz – będziesz musiał instalować i przechodzić grę od nowa.

Ciekawostki

Dwie rzeczy odróżniają Urban Runnera od innych, klasycznych przygodówek. Pierwsza z nich (znana już notabene z innych gier) to upływ czasu w grze. Popularnie i krótko mówiąc – Urban Runner jest grą „na czas". Jeżeli zabawisz zbyt długo w jakimś miejscu, dopadają Cię gangsterzy, słyszysz strzał i od tej pory wąchasz kwiatki od spodu.

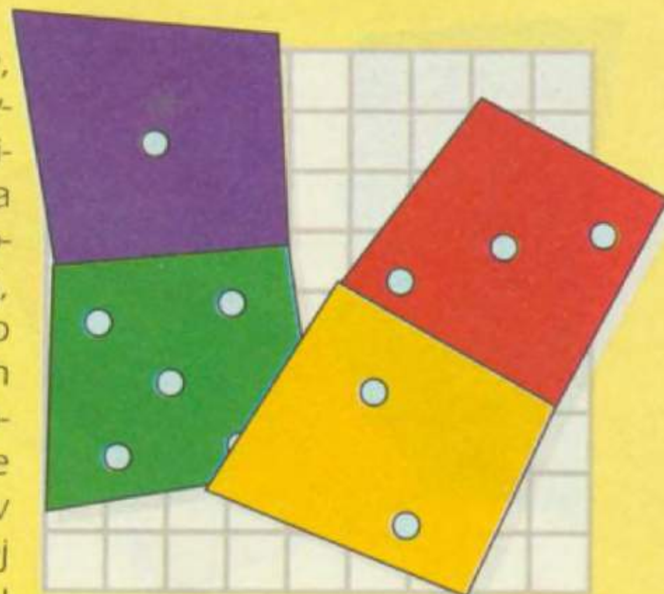
Takie rozwiązanie uważam za niezbyt udane, chociaż pasuje do atmosfery gry. Według mnie, niezależnie od scenariusza, przygodówka nie powinna ograniczać czasu, który gracz ma na podjęcie decyzji. Mija to się bowiem z ideą gry przygodowej, w której powodzenie powinno zależeć od dobrej pracy szarych komórek, a nie małpiej zręczności. Drugą rzeczą, tym razem nie wykorzystywaną wcześniej w żadnej innej przygodówce w tej formie, jest możliwość podglądu poczynań Twoich prześladowców. Od czasu do czasu pojawia się mały ekranik, na którym nie przerywając swoich ruchów możesz obserwować, gdzie są i co robią goniący Cię bandyci. Informacje te często ratują życie – jeżeli np. widzisz, że zabójca właśnie zbliża się do komnaty, w której jesteś, możesz w porę z niej wyjść albo przynajmniej się ukryć.

Wymagania

są dosyć wysokie – zalecane Pentium 60. Żeby filmiki w Hi-Colorze się nie zacinały, przypuszczam, że potrzebny jest jeszcze mocniejszy sprzęt. W 256 kolorach gra chodzi znośnie na 486 DX4 100, pod warunkiem, że karta graficzna jest szybka.

Tak więc

Urban Runner mnie zbytnio nie zachwycił. Ze względu na wady, które wymieniłem wcześniej, nie można go zaliczyć do czołówki gier przygodowych. Moim zdaniem firma Cocktel Vision chyba zapomniała, że teraz duża liczba sekwencji animowanych nie wystarczy, by produkt się dobrze sprzedawał. Gra nie jest całkiem nieudana, ale z pewnością mocno przereklamowana.



Frogger



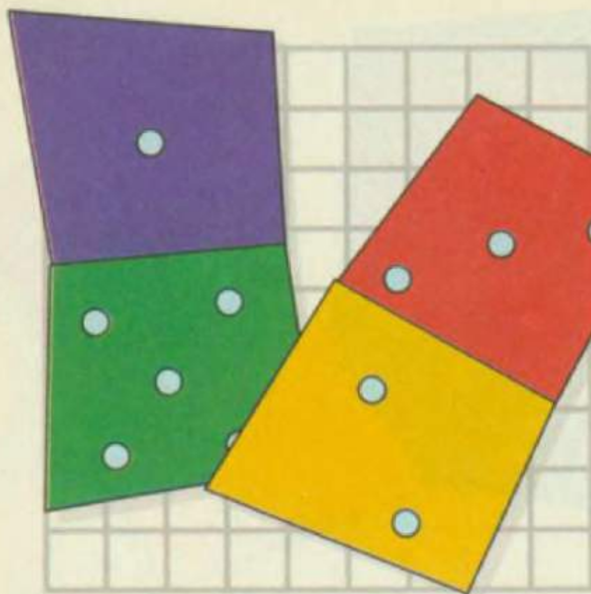
PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str. 54.

Dystrybucja: IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



URBAN RUNNER
Sierra 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	58%
Dźwięk	60%
Ogółem	**55%**



CHRONICLES OF THE SW

Są gry, które najkrócej można określić słowem „sztywne". Niby wszystko jest w porządku – grafika na poziomie, dźwięk też nie najgorszy, scenariusz w miarę sensowny, a jednak coś jest nie tak. Chronicles of the Sword należy właśnie do takich gier.

Znajome tereny

Akcja przygodówki rozgrywa się na dworze króla Artura. Rozpoczyna się w momencie, gdy zła siostra Artura, Morgana, dokonuje brutalnego morderstwa. Bohaterem gry jest Gawain, młody rycerz, obarczony przez króla zadaniem odnalezienia sprawcy zbrodni, a później, gdy prawda wyjdzie na jaw, wykonania egzekucji na czarownicy. W trakcie podróży Gawain zwiedzi nie tylko zamek Camelot, ale również wiele niebezpiecznych miejsc, takich jak zaczarowany las lub forteca Morgany na pustkowiach.

Co jeszcze ujdzie

Teraz trochę o wykonaniu gry. Na początek dwa komplementy, niestety jedyne, jakie się pojawią. Tła są renderowane i naprawdę ładne. Wyświetlane w wysokiej rozdzielczości i prawie pełnoekranowe stanowią miły widok, choć może nie są oszałamiające jak na dzisiejsze czasy. Niestety, są też strasznie ciemne – jasność monitora trzeba czasami podkręcić na maksimum, by cokolwiek zobaczyć. Druga rzecz porządnie wykonana to obrazki przedmiotów, które niesiesz ze sobą. Gdy chcesz któremuś z nich przyjrzeć się z bliska, włącza się animowane zbliżenie. Rendering pierwszej klasy. Te dwa mocne punkty nie ratują jednak gry. Lista jej wad zajęłaby chyba całą rolkę papieru toaletowego. Poniżej przedstawiam – w skrócie – te, które mnie najbardziej rzuciły się w oczy.

...a co już ujść nie może

No to jazda. Po pierwsze, szybkość przemieszczania się postaci – animacja bardzo wolna, brak możliwości przyspieszenia ruchu (możliwość ta była już w pierwszej części Larry'ego!). Gdy postać po raz setny przechodzi przez dziedziniec i zajmuje jej to pół minuty – można dostać białej gorączki.

Niewygodny jest system poruszania/brania przedmiotów. Po pierwszym kliknięciu Gawain tylko podchodzi do przedmiotu, dopiero po drugim wykonuje żądaną czynność. W związku z tym przy badaniu nieznanego obszaru na każdym przedmiocie trzeba klikać dwa razy, czekając w międzyczasie, aż Gawain podejdzie do interesującego nas przedmiotu. Grrrr! Pod przedmiotami podpisów oczywiście brak (bo i po co, nie?), co również nie ułatwia gry. Kursor jest jeden, nawet nie raczy zmieniać kształtów – jedynie po zmianie kolorów można poznać, że coś da się poruszyć.







Zabierz świecę z pokoju z kominkiem. Zapal ją od ognia płonącego na kominku. Z pokoju tronowego weź latarnię i do środka wstaw zapaloną świeczkę. Idź do stajni, zabierz wiadro i szufelkę. W kuźni znajdziesz podkowę. Teraz podejdź do drzwi wieży, wejdź do środka i przesuń pochodnię przymocowaną do ściany – otworzy się przejście. Użyj latarni i wejdź. Weź grzyb oraz czaszkę (w wodzie). Za pomocą szufelki wyjmij dwa rubiny z oczodołów. Udaj się dalej i podnieś sztylet oraz kubek. Wróć do ukrytego przejścia. Wejdź po schodach na górę i włóż czubek miecza w oko konika morskiego (płaskorzeźby). Będziesz mógł wejść do pokoju Merlina. Spróbuj podnieść któryś z przedmiotów leżących na stole – pojawi się czarodziej i będziesz mógł z nim porozmawiać. Dostaniesz pergamin. Idź do drzwi prowadzących do komnat Morgany. Porozmawiaj ze strażnikiem stojącym obok. Wróć do zamku. Pod jednym ze stołów (w pobliżu tronu) znajdziesz kufel. Zabierz go i napełnij w kuźni (piwo jest w beczce). Daj kowalowi rubiny i w zamian zabierz hełm. Daj strażnikowi kufel i przejdź przez drzwi. Porozmawiaj z Arturem. Daj mu pergamin i idź pogadać z Merlinem. Wróć do miejsca, w którym spotkałeś Artura, podnieś z ziemi pergamin i użyj hełmu na drzwiach. Wejdź do komnaty i porozmawiaj z Morganą. Daj jej pergamin mówiąc, że to podarek od Merlina.

Wróć do pokoju Morgany i weź ze stołu flaszkę ze smoczą krwią. Teraz porozmawiaj z Wilfem (koleś na beczce przy stajni), Lancelotem (przy schodach na pierwsze piętro) i Arturem (znajdziesz go w prywatnej komnacie na pierwszym piętrze). Idź do strażnika, któremu dałeś piwo – odda Ci kufel. Wyjdź z zamku, idź do góry i w lewo. Napełnij hełm wodą. Idź w prawo i do góry. Polej drzwi smoczą krwią i wejdź do budynku. Ustaw poziom trudności na Easy i podejdź do wody. Rozwal szkielet i nabierz wody do kufla. Zanieś wodę Merlinowi i wróć z powrotem do fontanny. Tym razem udaj się w prawo. Weź róg, wróć na skrzyżowanie i idź w prawo, do jaskini smoka. Podnieś kamień leżący przy wejściu. Zatrąb na rogu i wejdź do jaskini. Weź jajko i idź w prawo. Z gniazda wyjmij gałązkę i użyj hełmu na ścieżce powyżej lawy – napełnisz go piaskiem. Teraz potraktuj jajo hełmem i zbierz z podłogi skorupki. Zanieś zdobycz Merlinowi. Idź do kręgu poza zamkiem i podnieś muchomora. Użyj go na kręgu – będziesz mógł teraz rozmawiać z dowódcą duszków. Daj mu kubek. Przedmiot, który otrzymasz w zamian, oddaj Merlinowi.

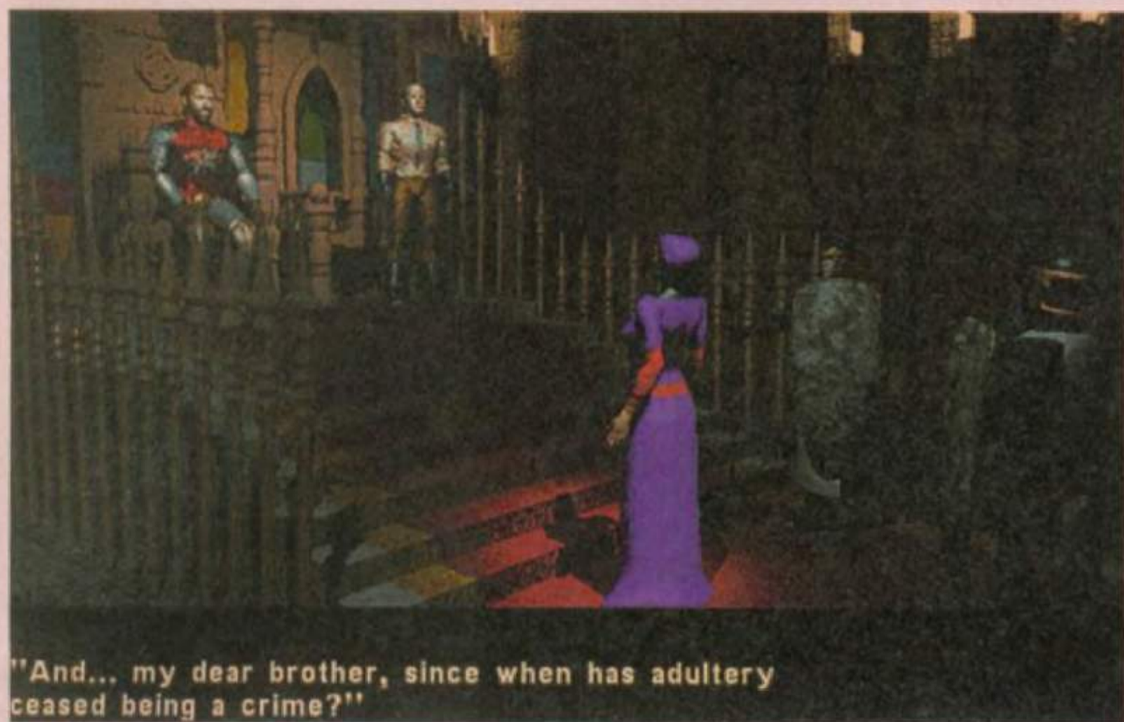
ORD





Trochę o animacji

Jest żałosna. Sorry za brutalność, ale tak jest. Postacie poruszają się jak kukiełki i są po prostu śmieszne. Sam Gawain chodzi jakby miał kij w ehmm... sami zresztą wiecie gdzie. Szkoda, że animacje zostały tak dokumentnie skopane, bo postacie są narysowane dosyć ładnie. No, może twarze mają troszkę nienaturalne, ale i tak jest nieźle jak na rendering. Stop. Cofnij. Nie jest tak dobrze, jak mówiłem. Owszem, postacie są dosyć ładnie narysowane, ale wszystkie są takie same. Każdy osobnik płci męskiej w CotS to napakowany kafar obcięty na jeżyka, o małpim wyrazie twarzy. Nawet Merlin. O zgrozo! A ja zawsze myślałem, że Merlin to poczciwy staruszek z siwą brodą. Widocznie babcia opowiadała mi złe bajki...





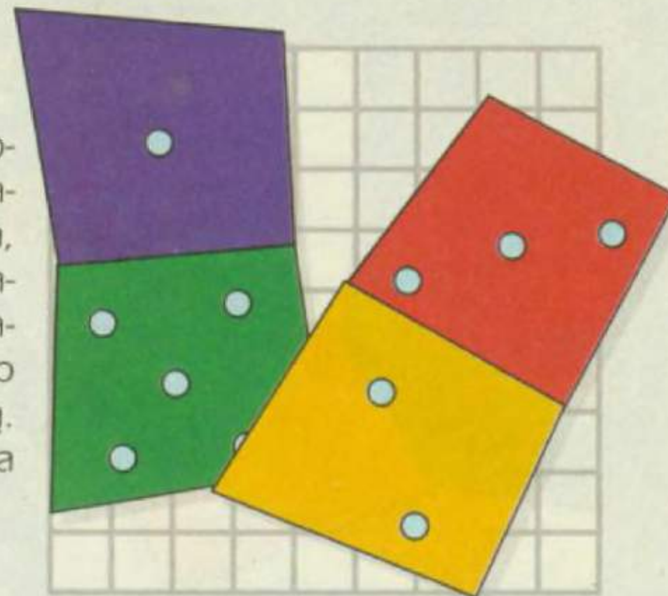
Cosik brzęczy w słuchawkach

Przez długi czas myślałem, że w CotS nie ma gadek. Dopiero, gdy przypadkowo podłączone do CD-ROM słuchawki zaczęły wydawać dziwne dźwięki zorientowałem się, że gadki lecą jako audiotrack. Dziwny pomysł, ale nie powiem, że zły – mają bowiem bardzo przyzwoitą jakość. Muzyka również jest, niestety, nie najlepsza. Wprawdzie dosyć dobrze pasuje do atmosfery gry, ale szybko się nudzi.

O rany...

No i trzeba to wszystko jakoś podsumować. Co tu dużo mówić, klapa. Zawsze twierdziłem, że różnica między hitem a shitem to kwestia tylko jednej literki, więc łatwo się pomylić. Firmie Psygnosis taka pomyłka właśnie się przydarzyła.

Frogger



Dystrybucja: CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

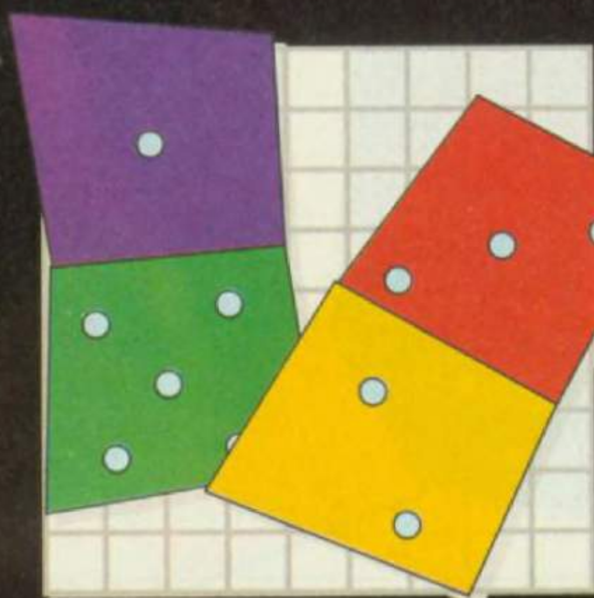
CHRONICLES OF THE SWORD
Psygnosis 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	65%
Ogółem	**55%**

Porozmawiaj z wiedźmą Demidtke. Wróć do Camelot. Przy ognisku skręć w lewo (w kierunku kręgu). Zbieraj czerwone kwiaty na planszy powyżej kręgu. Udaj się do komnaty Guinevery i porozmawiaj z nią – dostaniesz moździerz i tłuczek. Wróć do wiedźmy. Teraz nabierze ona ochoty na nasiona maku. Spróbuj dać jej kwiat. Niestety, nie da się nabrać. Użyj noża na chlebie i daj wiedźmie okruchy. Wróć do ogniska. Idź w dół i w lewo. Porozmawiaj z bratem Antonim. Pójdź w lewo, wejdź do klasztoru. Pogadaj z mnichem koło studni. Kliknij na drzwiach do stajni – weźmiesz słomę. Namocz ją w studni i włóż do latarni. Pójdź do Antoniego i przepędź dymem pszczoły. Weź miód i zanieś Demidtke. Wyjdź z jej chaty i zejdź po schodach w dół. Weź amforę i pójdź w lewo. Wejdź do jaskini, weź linę, idź w prawo i pogadaj ze szmuglerem. Wróć do klasztoru i porozmawiaj z mnichem koło studni. Daj mu amforę – w zamian dostaniesz likier. Gdy dasz go szmuglerowi, pomoże Ci. Podnieś muszlę i idź w prawo. Skasuj mieczem węża, wejdź na górę. Ponownie skorzystaj z miecza i wejdź do lasu. Znajdź kolejny krąg. Znowu czerwony muchomor pozwoli Ci porozumieć się z duszkami. Daj dowódcy swój pierścień i opuść planszę. Idź w dół, dojdziesz do drogi. Koło drzewa rosnącego na środku znajdziesz skałę. Cofnij się na planszę koło duszków. Idź w górę, weź kołek (ten bez czaszki). Teraz dwa razy do przodu. Użyj rogu na lewym słupku, potem użyj swojego kołka (tylko bez skojarzeń proszę!) na tym samym słupku. Przejdź przez most i podejdź do bramy. Przywal kawałkiem skały w zamek, weź łańcuch i wejdź do fortecy.

Idź w lewo. Po walce i rozmowie idź do góry. Następnie zejdź w dół, podnieś klucz leżący w przejściu na ziemi. Wejdź głębiej do jaskini. Użyj klucza na lampie po lewej stronie drzwi. Wyjdź, porozmawiaj z duszkami. Wyjdź z planszy w lewo. Kliknij na pajęczynie, aby wziąć włos. Idź w prawo. Koło przywódcy duszków przejdź w prawo. Użyj kamienia na drugim drzewie od prawej. Weź różdżkę, idź w górę, przejdź przez drzwi. Użyj różdżki na urnie – dostaniesz flakonik. Daj go przywódcy duszków razem ze zdobytym włosem Morgany. Weź miecz, wróć do komnaty z urną. Idź w dół i w lewo. Zabij Ragnara. Znajdziesz przy nim medalion. Otwórz go sztyletem i zanieś duszkom. Po rozmowie wróć do miejsca, w którym załatwiłeś Ragnara, przejdź dalej i zejdź po schodach. Podejdź do klatki ze szkieletem. Znajdziesz w niej buteleczkę z wodą święconą. Wróć do ciała Ragnara i pokrop go wodą.

Frogger



D

Kto by się spodziewał po firmie Acclaim wprowadzenia na rynek przygodówki? Ja w każdym razie w ogóle się tego nie spodziewałem, więc gdy zobaczyłem grę D, mocno mnie zaciekawiła właśnie ze względu na producenta. Skoro potrafią robić świetne bijatyki, to czemu nie mieliby zrobić i dobrej przygodówki? – pomyślałem [brawo! – Alx]. Niestety, debiut okazał się niezbyt udany. Pierwsza przygodówka spod sztandarów Acclaimu nie jest bowiem niczym nadzwyczajnym, a już na pewno nie jest warta pieniędzy, które byście musieli na nią wydać.

Rodzinka

Rzecz dzieje się w Los Angeles. Pewien lekarz dostał nagle kręćka i wymordował swoich pacjentów. Następnie zabarykadował się w budynku i tyle go widziano. Do miasta przyjeżdża córka doktorka, Laura, i próbuje na miejscu wykryć, co się stało. I to tyle. Niezbyt skomplikowana fabuła, n'est ce pas? Może powiecie, że się czepiam, ale według mnie to już od samego początku nie trzyma się ona kupy. Jeżeli ojczulek wybił kilkadziesiąt osób, a wokół szpitala krąży więcej helikopterów policyjnych niż much, to kto pozwoliłby młodej dziewczynie wejść samej na spotkanie z obłąkańcem?!

Bohaterka

No nic, mniejsza o większość. Przyjrzyjmy się teraz naszej bohaterce. A jest się czemu przyglądać. Ho ho, Laura to kawał kobity. Przy niej trener rugby to mikrus – trzech takich mogłoby grać w karty za jej barami i nawet nie byłoby ich widać. Takich rąk nie powstydziłby się Arnold u szczytu swojej kariery. Do tego dochodzą w miarę zgrabne



nogi i stosunkowo sympatyczna buźka. Porusza się jak Terminator, robi dziwne miny, czasami mruga oczami i sapie, gdy się przestraszy. Niezły ubaw.

Co straszy

Atmosfera gry na początku jest całkiem fajna, ale szybko się psuje. Pierwsze scenki mogą rzeczywiście wystraszyć (a przynajmniej sprawić, że poczujesz się trochę nieswojo). Ot chociażby zaglądasz do szafy, a tam dwa trupy nabite na kilkucalowe kolce. Albo otwierasz sejf i znajdujesz odciętą, zmumi-



fikowaną rękę... Efekt grozy zwiększają znakomite najazdy kamery i bezbłędnie podłożona muzyka. Niestety, tylko niektóre sceny są naprawdę dobrze wykonane. Większość, jakby na przekór, jest kom-



pletnie beznadziejna. Gdy po raz trzeci czy czwarty bohaterka omal nie dostaje zawału na widok małej przezroczystej chmurki stękającej „Lllauraaa", człowiek wzdycha z politowaniem. W dodatku Laura szuka jej przez pół minuty po całym pokoju w sytuacji gdy wiadomo, że jest na suficie. Skąd wiadomo?





Idź do końca komnaty a potem w lewo. Po schodach w górę i do salonu. Otwórz szufladę z numerem 1 i wyjmij z niej kartkę papieru. W kominku leży klucz – zabierz go. Zejdź na dół i zanurz kartkę w misce z wodą na stole. Wróć na górę, otwórz czwartą szufladę, a potem drugą. Wyjmij z niej metalową korbę. Zejdź w dół i wejdź do piwnicy (stoi tam beczka). Spróbuj iść dalej (niezła animacja, nie?). Podejdź do beczki i pokręć korbą. Teraz idź do komnaty, z której startowałeś i otwórz kluczem zamknięte drzwi. Przejdź przez nie i skieruj się w lewo. Podejdź do maszyny, pociągnij za wajchę, zatrzymaj lewą tarczę w momencie, gdy będzie przelatywał numer 9 – przekręci się i stanie na 7. Teraz pokręć ponownie, tym razem zacznie się obracać prawa tarcza. Zatrzymaj ją, gdy będzie przelatywał numer 3. Tarcza przekręci się na 1, a potem cofnie na 8. Wyjmij pierścień ze schowka.

Wróć do piwnicy i idź do przodu – teraz już możesz. Zejdź po schodach i otwórz drzwi za pomocą pierścienia. Rzuć okiem na obraz na ścianie, potem podejdź do planszy z wizerunkami zwierząt. Ustaw koło tak, by obrazek jelenia znalazł się na dole ekranu. Otwórz drzwi i wejdź do pokoju obok. Przejdź przez drzwi znajdujące się naprzeciwko. Na ziemi znajdziesz kilka szkieletów. Jeden z nich ma w ręku złoty klucz. Weź go i wróć do saloniku z obrazem. Otwórz kluczem biurko i wyjmij z szuflady książkę. W pokoju



Bo zawsze jest na suficie – za każdym razem animacja jest prawie identyczna. W sumie więc atmosfera gry nie jest tak mroczna jak być powinna, choć zdarzają się przebłyski geniuszu – niektóre scenki zrealizowane są po mistrzowsku.

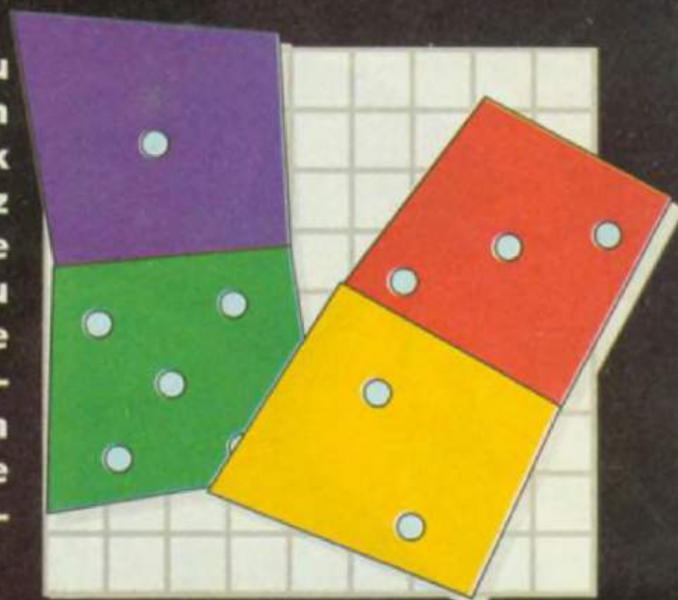
Przeplot!!!

Znowu!!! Ja się wściekne. Chyba nie po to kupowałem szybki komputer, CD-ROM i szybką kartę graficzną, by oglądać jakiś cholerny przeplot! Mam cichą nadzieję, że ta mania niedługo minie.

Wszystkie wnętrza są renderowane. Prezentują się całkiem nieźle, choć w niektórych komnatach jest jakby za mało szczegółów. Jak już wcześniej napisałem, postacie nie są narysowane zbyt dobrze.

A gdzie save'y?

Nie ma. Po prostu nie ma. Na ukończenie gry masz dwie godziny czasu rzeczywistego, bez możliwości nagrania stanu gry i nawet bez możliwości zrobienia pauzy. Kompletna paranoja. Zarówno dla graczy, jak i dla kogoś, kto grę opisuje (to ja, he, he). Już wyjaśniam dlaczego. Przy robieniu screenshotów komputer zawiesza się średnio po ściągnięciu trzeciego, czwartego obrazka. W D nie ma możliwości załadowania stanu gry, więc za każdym razem trzeba grać od początku. Tak więc ściągnięcie screenów z końca gry jest praktycznie niewykonalne. W założeniu autorów rozwiązanie takie miało pewnie wzmóc atmosferę grozy. Nie uważam tego za dobry pomysł – nie ma nic gorszego niż przygodówka na czas.



Interfejs

jest szczątkowy. Poruszasz się za pomocą kursorów. Po wciśnięciu klawisza „i" pokazuje się zawartość Twojego plecaka (torebki?). Ustawiasz ramkę na przedmiocie, którego chcesz użyć i wciskasz spację. Jeżeli użycie tego przedmiotu w danym miejscu coś daje, Laura wykonuje odpowiednią czynność. Jeżeli przedmiotu nie można w danej chwili użyć, nic się nie dzieje. That's all folks.

Summa summarum

Krótki scenariusz – grę można (a nawet trzeba) skończyć w dwie godziny. Niezbyt dobrze oddana atmosfera horroru, w większości przeciętne animacje. Co tu można powiedzieć... Przebojem ta gra raczej nie będzie. Biorąc pod uwagę, że dostarczy rozrywki na jeden wieczór, z czystym sumieniem mogę ją polecić chyba tylko milionerom.

Frogger

Dystrybucja: CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06



D

Acclaim 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	50%
Dźwięk	45%
Ogółem	58%

obok wstaw ją w szparę między książkami stojącymi na regale. Wejdź schodami na górę. Pokręć kołem 10 razy i wejdź do komnaty. Gdy zostaniesz zaatakowany, unikaj ciosów wciskając w odpowiednich momentach (program podpowiada, kiedy) kierunki: lewo, prawo, lewo. Na koniec przywal kolesiowi z kopa.

Weź miecz wbity w ścianę i wróć do okrągłej komnaty. Obróć kołem 7 razy, wejdź na górę, idź do przodu i w prawo. Włóż w dziurę miecz – otworzą się drzwi. Wejdź po schodach i podejdź do teleskopu. Ustaw rysunek przedstawiający łuk i strzałę, rzuć okiem przez okular (huh, huh, tylko nie dosłownie...). Zmień ustawienie na rysunek przedstawiający falki i ponownie spójrz. Zejdź na dół i zbliż się do rzeźb. Koło pierwszego znaku (łuk i strzały) naciśnij zielony przycisk, koło drugiego (fale) – niebieski. Wróć do okrągłej komnaty i pokręć kołem 10 razy. Wejdź do pokoju i ze skrzyni wyjmij pistolet. Wróć, pokręć kołem 3 razy, strzel w witraż w nowo odkrytej komnacie. Obróć się i idź do przodu. Idź do końca korytarza. Po obejrzeniu animacji cofnij się kawałek i przejdź w prawo. Otwórz tajemne przejście i podejdź do maszyny. Kulę z lewego koła przerzuć w otwór w prawym kole. Wejdź po schodach i strzel do ojca z pistoletu. I to już jest koniec... Hej, spokojnie, to nie moja wina...

Frogger

PC ATTACK / PC STRIKE

Cyfrowy Joystick do PC / Analogowy Joystick do PC

- Ergonomiczny uchwyt
- 2 x fire
- High speed autofire
- Długi kabel - 2,5 metra
- Autocentrowanie
- Polska instrukcja obsługi

PC TRACER

- Analogowy Joystick do PC
- 2 x fire
- 2 niezależne przełączniki autofire
- Długi kabel - 2,5 metra
- Polska instrukcja obsługi



Joysticki

od najprostszych do profesjonalnych

PC DOMINATOR

- Analogowy Joystick do PC
- 4 x fire
- 4 way viewing control
- Kontrola Throttle i Rudder
- Kontrola pracy - LED
- Kontrola prędkości
- Podstawa z fire C,D dla prawo i lewo ręcznych
- Przełącznik trybu pracy: Thrustmaser i Flightstick Pro
- Polska instrukcja obsługi

PC CHARGER

- Analogowy Joystick do PC
- 4 x fire
- Kontrola pracy - LED
- 4 x autofire (ręczny i automatyczny)
- Kontrola prędkości
- Podstawa z fire C,D dla prawo i lewo ręcznych
- Polska instrukcja obsługi

PC TERMINATOR

- Analogowy Joystick do PC
- Autokalibracja
- Kontrola Throttle i Rudder
- Uchwyt z możliwością regulacji ruchu
- Podwójny autofire (ręczny i automatyczny)
- Przełącznik trybu pracy: Thrustmaser i Flightstick Pro
- Polska instrukcja obsługi

PC INVADER

- Analogowy Joystick do PC
- 4 x fire
- Dwa tryby pracy autofire
- 4 way viewing control
- Długi kabel 2,5 metra
- Kontrola prędkości
- Polska instrukcja obsługi



Wyłączny dystrybutor Logic 3 w Polsce

Szukaj w dobrych sklepach komputerowych w całej Polsce!

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi - Styk:

ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.

Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10.00 - 16,00. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.



„Moi starzy są w błędzie, myślą, że jak mam szlaban, to nigdzie nie latam...”



O rany silniki! Znosi mnie! Kurczę, kończy się paliwo! AAA !!! Gdzie jest spadochron?!!! Zaraz rozbijemy się o drapacz chmur! Uff... udało się...
Tak. Tak będziesz krzyczeć, grając w **Microsoft® Flight Simulator 6.0** i w inne gry, które przygotowała dla Ciebie firma Microsoft. Przecież wiesz, że trzeba czasem odlecieć...



Microsoft® Hellbender - jesteś komandorem super myśliwca i masz za zadanie samotnie powstrzymać inwazję bezdusznych najeźdźców. Przyszłość Koalicji Niepodległych Planet spoczywa w Twoich rękach. By wygrać, musisz być bezlitosny!



Microsoft® Deadly Tide - obcy wylądowali... Wielki potop zaczyna ogarniać całą Ziemię... Czy uda Ci się dotrzeć do podwodnej bazy przybyszów i uratować swoją planetę?



Microsoft® Monster Truck Madness - siadasz za kółkiem najbardziej odjazdowej maszyny na świecie. Dajesz gazu. Wyścig się rozpoczyna. Teraz już nic Cię nie zatrzyma...



Joystick Microsoft® Side Winder™ 3D Pro - super joystick, dzięki któremu masz w garści wszystkich swoich wrogów (oczywiście - tych z gier). Istnieje również w wersji Standard.



Zapraszamy do odwiedzenia naszych stron WWW firmy Microsoft:
http://www.microsoft.com/poland/
oraz:
http://www.microsoft.com/games/

Promocje od 1 listopada 1996r.

Microsoft
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

 Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

Microsoft SHOP SHOP

Białystok: ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 52-01-34; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Częstochowa:** INWAR S.A., tel. (0-34) 25-32-25; **Gdańsk:** ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** ESCOM-Katowice, tel. (0-32) 58-94-22; MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-00; QMK, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26, SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań:** ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-77-92 do 94; ON-LINE Centrum, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom:** Novatech, tel. (0-48) 60-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Szczecin:** ESCOM-Szczecin, tel. (0-91) 34-65-03; OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** A.P.N. PROMISE, tel. (0-22) 620-12-81 w. 173; ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEX POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628-90-34.